- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES

GAMESTATION especial

PROGAMES
ANO III - NÚMERO 10 - R$ 7,90

E MAIS:
Resident Evil 1 2 3

RESIDENT EVIL 4

ISSN 15175812
9 771517 581009 00010

- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES

GAMESTATION especial

PROGAMES
ANO I - NÚMERO 7 - R$ 4,90

RESIDENT EVIL 1 2 3

Desvende todos os mistérios

APENAS 4,90

Saiu o resultado da promoção PS2, se você participou consulte na página 4, com certeza seu nome estará lá

ISSN 15175812

Encontros inusitados, todos os finais, arquivos contando o enredo e muito mais

TRILOGIA COMPLETA

GAMESTATION

A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION
NOVAMENTE EM DOSE TRIPLA NAS BANCAS

Tudo o que acontece no mundo dos games você encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com os criadores dos jogos e tudo o que você quer saber sobre videogame

Aqui você encontra muitas dicas truques, códigos e uma sinops de cada jogo. E ainda um super estratégia dos jogo mais quentes do momen to, mostrando os me lhores caminho e todos o segredo

JÁ NAS BANCAS

PROGAMES

A revista feita por quem entende de videogam

GAMESTATION especial

É uma publicação da:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Gerente Comercial
Edna de Jesus Nascimento

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Fabrício Masaki Koketsu
Marcos José R. de Sales

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Edna de Jesus Nascimento
Elias Mantia Castellano

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Adquira os números atrasados através do setor de atendimento nos telefones: (0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448 ou então através de nosso super site: www.progames.com.br

Endereço para correspondência Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa São Paulo - SP - Cep: 05060-000 E-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

EDITORIAL

Após destrinchar os super RPGs Chrono Corss e Breath of Fire IV, estamos de volta com mais novidades para os nossos leitores. A primeira delas é que, se você participou da promoção e estava esperando o resultado, é só procurar por seu nome em uma das dez páginas que vem a seguir, e com certeza ele estará lá. A segunda novidade é que não temos duas, mas três super estratégias para você nesta edição: Resident Evil 1, Resident Evil 2 e Resident Evil 3: Nemesis. Então vamos a um breve resumo dos enredos para você ficar por dentro de tudo do que irá acontecer.

Em Resident Evil 1 tudo tem início na pacata Raccoon City, uma cidade americana que se desenvolve rapidamente graças aos investimentos da corporação farmacêutica Umbrella. O turismo cresce motivado pela montanha existente nas proximidades da cidade. Mas no ano de 1998 ocorrem estranhos assassinatos perto da cidade e as autoridades encobrem o fato. É criada então a S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad ou Esquadrão de Salvamento e Táticas Especiais), formada por dois grupos, o Bravo Team e o Alpha Team.

O primeiro grupo sai para investigar a montanha e desaparece, horas depois o Alpha Team parte em busca do primeiro grupo e encontra os destroços do primeiro helicóptero, dando início a um estranho pesadelo. Você jogará com Chris Redfield e Jill Valentine, e para a sua sobrevivência, preparamos uma estratégia detalhada com muitas dicas e informação.

A história continua em Resident Evil 2, que se passa meses após os acontecimentos do primeiro jogo. Em seu primeiro dia de trabalho, o policial Leon Scott Kennedy chega a Raccoon City e encontra um corpo de mulher na estrada. Em outro canto da cidade, Claire Redfield, a irmã de Chris, pára em um bar para pedir informações mas acaba sendo atacada por zumbis.

Agora Leon e Claire terão de unir forças para saírem vivos de Raccoon City, além de descobrirem que o caos foi causado por um poderoso vírus criado por um ambicioso cientista da companhia Umbrella.

Você terá duas aventuras distintas para cada um dos dois personagens, terá também minigames secretos além de muitas dicas. As coisas nem sempre aparentam o que são e Resident Evil 3: Nemesis mostrará o que realmente aconteceu em Raccoon City. O enredo se passa vinte e quatro horas antes e depois de Resident Evil 2. Controlando Jill, as primeiras vinte e quatro horas mostrarão como Raccoon City foi destruída, os mercenários e a arma biológica chamada Nemesis, enviado pela Umbrella para matar todos os membros da S.T.A.R.S. (os únicos que sabem da verdade). E nas vinte e quatro horas após os acontecimentos de Resident Evil 2, Jill tentará fugir da cidade com a ajuda do mercenário Carlos.

Não é só isso. Na estratégia você terá uma descrição de todos os caminhos e alternativas que poderá escolher no jogo, fazer os dois finais e um show de dicas. Sem dúvida este é o seu guia de sobrevivência, onde serão revelados todos os mistérios desta trilogia fantástica da Capcom. Enquanto preparamos a próxima edição, divirta-se e sobreviva a todos os tipos de perigo que irá encontrar. Boa sorte, e esperamos por você na próxima edição.

Os editores

SUMÁRIO

- RESIDENT EVIL - 1 14
- RESIDENT EVIL - 2 38
- RESIDENT EVIL - 3: NEMESIS 62

Resultado da Promoção

128 BITS Em Dose Tripla

1º Lugar

Frase: " Certa noite sonhei que era Harry Manson e que cada cada vez que encontrava Cybil, Kaufamn, Lisa e Dahlia perguntava: Have you ever seen the promotion GameStation 128 bits?"

Ricardo Minuzzi - Canoas - RS

2º Lugar

Frase: " GameStation cada página é uma viagem com 128 bits de emoção"

Luís Antonio Alexandre - São Paulo - SP

Confira na relação abaixo os ganhadores da promoção, incluindo as dez melhores frases, que receberão uma super camiseta GameStation, além da coleção completa das revistas GameStation Especial, Dicas e Magazine.

As 10 melhores frases

1 - Descubra o verdadeiro significado de 128 bits com a revista GameStation.
Clarissa Marins de Lucena - Rio de Janeiro - RJ

2 - A revista GameStation tem tudo o que um 128 bits tem: é moderna trazendo sempre novos jogos, tem design arrojado além de sempre trazer novas idéias, como a promoção GameStation 128 bits.
Diego Tavares Vasques - Jundiaí - SP

3 - De segunda a sexta feira é um stress só, mas quando chega sábado e domingo é só GameStation 128 bits sem dó.
Geison Jesus de Almeida Castro - Salvador - BA

4 - GameStation 128 bits, a linha que separa o real do imaginário.
Bruno Meneguini Piloto - São Joaquim da Barra - SP

5 - Não deixe aquele jogo preferido de lado por falta de explicação, GameStation é a solução, é a única revista que tem 128 bits de pura informação.
Wagner Rodrigo Lima Oberst - Curitiba - PR

6 - Num mundo repleto de mediocridade (onde música ruim ganha disco de ouro, programas bagaceiros são líderes de audiência). É um prazer ler dicas de um 128 bits na GameStation.
Elias Aparecido dos Santos - Belo Horizonte - MG

7 - GameStation 128 bits é adrenalina e emoção, estimula a mente e dá asas a imaginação.
Paulo Goulart de Oliveira Silva - São Paulo - SP

8 - GameStation 128 bits, a única revista 128 bits do mundo. Abertura arrasadora com gráficos impecáveis, enredo envolvente dando horas de prazer ao leitor e controle prático (precisando de apenas de dois dedos). Corra antes que acabe!
Rafael Veroneze Domenech - Santo André - SP

9 - A revista GameStation é a melhor porque: não copia, cria; não resume, é completa; não detona, ensina com detalhes. Enfim, uma verdadeira obra prima entitulada de GameStation 128 bits!
Brayan Wagner Paz da Silva - Manaus - AM

10 - GameStation 128 bits o processador que faltava nos videogames da nova geração.
Everton Santana Rejani - Poá - SP

Agnes Dan Barbosa e Silva - Goiandira/GO, Allan Takashi Motegi - Ribeirão Pires/SP, Alessandra Gonçalves de Lima - SÃO PAULO/SP, Alex José dos Santos - Itaguajé/PR, Alexandre de Carvalho Capri - Mauá/SP, Alexandro Ramos Lopes - Lauro De Freitas/BA, Anderson Batista da Silva - São Pedro da Aldeia/RS, Anderson Silva do Espirito Santo - Rio de Janeiro/RJ, André Eduardo da Silva Minikowski - Itajaí/SC, Aystan Araújo Luis - Rio Verde/MS, Benedito da Silva Costa - Uberlândia/MG, Bruno Henrique Notário Martins - Maringá/PR, Bruno Zava Zamprogna - São Paulo/SP, Caio Eduardo Pistori da Silva - São Paulo/SP, Carlos Alberto Amaral dos Santos Junior - Rio de Janeiro/RJ, Carlos Henrique Lima do Nascimento - Taboão Da Serra/SP, Cauê Bonici - São Paulo/SP, Celso Francisco dos Santos - Mauá/SP, Daniel Fernandes - Lambari/MG, Daniel Peracelli - Avaré/SP, Davidson Vinícius do Couto Teixeira - Contagem/MG, Denis Augusto Jordano - Guarulhos/SP, Diego Salzor Reis Zimmermmann - Juiz de Fora/MG, Diego Santos Benitez - São Paulo/SP, Diogo Ferreira - Francisco Morato/SP, Diogo Pacheco Veloso - Montes Claros/MG, Douglas Maia Ismério - Nova Friburgo/RJ, Edmar Batista Carvalho - Guarulhos/SP, Edson Carlos da Silva - Barra Mansa/RJ, Edson Luiz Simonani - Colatina/ES, Eliane Barbosa - São Carlos/SP, Emerson de Souza Santos - São Paulo/SP, Eduardo Francisco Lovato Bianco - Juiz de Fora/MG, Eduardo Souza Morais - Contagem/MG, Fábio Macedo Borges - Uberlândia/MG, Fábio Viturino das Chagas - Goiânia/GO, Fernanda Gonçalves Rocha - Paulinia/SP, Fernando Pimentel Lezarini - Serrinha/BA, Flávio Chaves Borges- Gravataí/RS, Gilberto Francisco da Silva - Planaltina/DF, Guilherme Guldbek Tidon - São Paulo/SP, Iran de Brito Marrocos Filho - Natal/RN, Ivo Ferreira da Silva Minikowski - Itajaí/SC, Jefferson Gonçalves Rocha - São Paulo/SP, João Augusto Nicolau da Fonseca - Mirassol/SP, João Pedro de Andrade Pacheco - Brasília/DF, José Carlos Caetano - Mauá/SP, José Leandro de Araújo Conceição - Sobradinho/DF, Juliano de Almeida Rukhaber - Novo Hamburgo/RS, Leonarde Amorim Venâncio - Santa Maria/DF, Lucas Lima Coutinho - São Paulo/SP, Lucas Wilson Silva - São João Del Rei/MG, Luciano Alves Mendonça - Carapicuíba/SP, Luis Fernando Dini - Bragança Paulista/SP, Luis Fernando de Lima Gouvêa - Cotia/SP, Luiz Filipi Marques - Itajaí/SC, Marcelo Rocha Batina Ferreira - São Paulo/SP, Marcia Cristina de Lima - Campos do Jordão/SP, Marcia Maria Backes - Dois Irmãos/RS, Marcio Donizetti da Cunha Junior - Perdizes/MG, Marcos de Lira A. Júnior - Recife/PE, Michel Wesley Lima Fernandes - Maracanau/CE, Miquéias Wellington de Oliveira Silva - Hortolândia/SP, Natália Moura de Oliveira - São Paulo/SP, Nilton Santos da Silva - São Paulo/SP, Pablo Sobreiro de Ávila - São José dos Campos/SP, Paulo Henrique Bars Prensaque - Mauá/SP, Paulo Uzai Júnior - Bauru/SP, Rafael Crema - Santo André/SP, Rafael de Cerqueira Sanches Saraiva - Sãlvador/BA, Rafael Kleber Poça Vidal de Figueiredo - GAMA/DF, Rafael Silva Vieira Quadra - JANDIRA/SP, Ricardo Matos Minuzzo dos Santos - CUIABA/MT, Richard Rene Pereira - ALVORADA/RS, Robert Antônio Brito da Silva - Aparecida/SP, Robson Silva de Souza - Salvador/BA, Rodrigo Souza Teixeira - Maceió/AL, Rogério da Silva Vieira - São Paulo/SP, Rogério Ferreira Molon - Franco da Rocha/SP, Ronaldo Nunes de Almeida - Rio de Janeiro/RJ, Sabino da Silva Porto Neto - Teresina/PI, Sérgio Luiz de Camargo Bueno - São Paulo/SP, Suzana de Souza Freitas - Rio de Janeiro/RJ, Thiago F. Rodrigues - Rio Grande/RS, Victor Augustus M. de Oliveira - Londrina/PR, Viviane Machado Ferreira - Brasília/DF, Wagner da Silva Moreira - São Paulo/SP, Wesley Alves do Rêgo - Ceilândia/DF, Wesley Guilherme da Silva - Porciuncula/RJ, William Isao Miyamoto - Andradina/SP

GAMESTATION especial

É uma publicação da:

PROGAMES

EDITORA HINOHMARU LTDA

Direção Editorial
Francisco Motta

Diretor Comercial
Tarcísio Motta

Gerente Comercial
Eliná de Paula Motta

Coordenador Editorial
Herbert Gomes Hayashi

Redação e diagramação
Herbert Gomes Hayashi
Daniel Simões Dér

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Mariana de Paula Motta

Atendimento
Natalício Henrique Soares

Publicidade
Carolina de Paula Motta

Colaboradores
Fernando Guerreiro Motta
Lucas dos Santos Motta
Natanael Silveira Soares

Adquira os números atrasados através do setor de atendimento no telefone:
(0xx11) 2828-2643
ou então através de nosso site:
www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 656 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
e-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Prol Editora Gráfica S/A.

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil.

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua: Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
20563-900 - Rio de Janeiro/RJ
Tel.: (021) 3879-7766

EDITORIAL

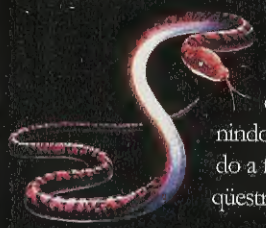
Nesta edição, elaboramos um trabalho muito especial para os fãs de Resident Evil, onde mostramos os quatro jogos da série em 100 páginas, muito bem detalhados.

Você terá nos três primeiros jogos, onde a trama se concentra nos acontecimentos da pacata Raccoon City, mostrando como uma pequena cidade americana se desenvolve rapidamente, graças aos grandes investimentos da corporação farmacêutica Umbrella, e chega a um fim trágico em pouco tempo.

Durante estas aventuras repletas de suspense e emoção, em um clima muito envolvente, vivido por personagens marcantes como Chris Redfield e Jill Valentine em Resident Evil 1, Leon S. Kennedy e Claire Redfield em Resident Evil 2, e a fuga desesperada de Jill Valentine e a ação do mercenário Carlos Oliveira em Resident Evil 3, e por fim chegamos ao quarto capítulo da série.

Em Resident Evil 4, mostra a nova experiência de Leon S. Kennedy seis anos depois de seu envolvimento com os bizarros acontecimentos em Raccoon City, quando ainda era um policial novato.

Sua determinação em exterminar a Umbrella, acabou tornando-o um agente especial a serviço do governo americano. O presidente dos Estados Unidos finalmente tomou conhecimento dos atos ilegais e antiéticos da Umbrella, punindo-a severamente. Quando a filha do presidente é seqüestrada, as suspeitas voltam-se para a Umbrella que estaria agindo em um ato de vingança, mas logo se descobre que os membros de uma seita, chamada Los Illuminados, é que são os responsáveis.



Seguindo pistas, Leon é enviado para a Europa, onde começa a procurar o paradeiro da jovem em um pequeno vilarejo. Mas ao chegar lá, ele se depara com uma nova ameaça, onde os habitantes do lugar não são zumbis, mas também não são seres humanos comuns. E a missão de resgate ganha proporções de perigo ainda maiores, quando um homem conhecido como "Lord Saddler" se revela, agora que a Umbrella está fora de ação, ele planeja usar um parasita chamado Las Plagas, que lhe permite controlar as pessoas de acordo com o seu interesse.

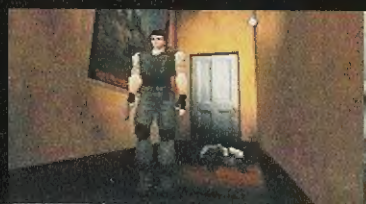
Além disso, novos personagens marcantes são apresentados na trama, juntamente com outros do passado, que revelam ter um envolvimento no enredo ainda maior do que se pensava. Resident Evil 4 não volta só na condição de mais um episódio, mas sim de um novo jogo totalmente reformulado em todos os seus aspectos, que propiciará ao jogador um outro patamar de ação. E aqui, você terá esta aventura completa, juntamente com todas as possibilidades e todas as dicas necessárias. Enquanto você revive todos estes momentos de suspense desta série marcante, e curte o novo episódio da série, nós trabalhamos na próxima edição.

Até lá e divirta-se bastante.

Os editores

SUMÁRIO

- RESIDENT EVIL - 1 04
- RESIDENT EVIL - 2 28
- RESIDENT EVIL - 3: NEMESIS 50
- RESIDENT EVIL - 4 71



RESIDENT EVIL 1

SUSPENSE E HORROR

Quando foi lançado, Resident Evil inovou em seu gênero, tornando-se um grande sucesso em pouco tempo. O enredo envolvente com um clima de suspense e horror o levará para a região de Raccoon City.

O rápido desenvolvimento da tecnologia produziu grandes perspectivas para esta população. A corporação farmacêutica Umbrella criou hospitais e muitas áreas de lazer na cidade. O turismo cresceu rapidamente, uma vez que a cidade está localizada perto de uma montanha com vasta vegetação e de áreas bastante exóticas.

No ano de 1998, estranhos assassinatos começaram a acontecer nos arredores da cidade. Um casal de turistas foi encontrado brutalmente mutilado, próximo ao rio que passa ao lado da cidade. Segundo as autoridades, tudo indica que tenha sido um ataque de animal selvagem, devido a tamanha ferocidade. Diante de tais circunstâncias, foi criado o Esquadrão de Salvamento e Táticas Especiais. Ele foi formado por dois grupos, o Alpha Team e o Bravo Team. O Bravo Team foi enviado primeiro para a montanha, mas este não voltou e, horas depois, o Alpha Team então é designado para procurar o primeiro grupo e investigar os incidentes. Você poderá jogar com os dois personagens Chris Redfield e Jill Valentine. Apesar da aventura de ambos serem no mesmo ambiente, uma série de acontecimentos diferentes acontecerão em cada um, criando assim uma atmosfera muito envolvente. A jogabilidade é muito prática e objetiva, tornando a diversão ainda melhor. Prepare-se para sobreviver a este pesadelo.

SUMÁRIO

• CONCEITOS BÁSICOS 05
• CONHEÇA OS PERSONAGENS 06
▶ Primeiro capítulo - A aventura de Jill 08
A - O desaparecimento de Wesker 08
B - O relógio da sala de jantar 08
C - Explorando a mansão 09
D - O enigma da galeria de arte 09
E - Empurrando a estátua do segundo andar 09
F - O olho da estátua de tigre 10
G - Em busca da cura para Richard 10
H - Abrindo novas localidades 10
I - A área norte do segundo andar 11
J - Enfrentando a cobra gigante 11
K - Brad entra em contato 11
▶ Segundo capítulo - O segredo da mansão 12
A - Os mistérios da casa do jardim 12
B - A entrada secreta para o tanque de água 12
C - A raiz da planta gigante 13
D - Enfrentando a planta gigante 13
E - Voltando para a mansão 13
F - A ajuda de Barry 14
G - Descobrindo a biblioteca da mansão 14
H - A entrada secreta para o subterrâneo 14
I - Decidindo o destino de Barry 15
J - O ataque da viúva negra 15
K - A entrada secreta do laboratório 15
L - Descobrindo as senhas do computador 16
M - O traidor por trás da S.T.A.R.S. 16
N - A sala do gerador 16
O - A revelação de Wesker 17
P - A rota de fuga para o heliporto 17
Q - A batalha final contra Tyrant 17
▶ Primeiro capítulo - A aventura de Chris 18
A - Procurando evidências na mansão 18
B - Conhecendo a jovem Rebecca 18
C - O segredo dos quadros da galeria 19
D - A música da sala secreta 19
E - Obtendo a Shotgun na sala armadilha 19
F - A sala das armaduras 20
G - Destrancando as portas da área norte 20
H - Enfrentando a cobra gigante 20
I - O lado de fora da mansão 21
J - Explorando a casa do jardim 21
K - O ataque do tubarão mutante 21
▶ Segundo capítulo - O segredo da mansão 22
A - Desenvolvendo a fórmula V-Jolt 22
B - Enfrentando o monstro planta 22
C - Novos perigos na mansão 23
D - O elevador do jardim 23
E - A entrada da caverna subterrânea 23
F - A morte de Enrico 24
G - Enfrentando a viúva negra 24
H - O laboratório secreto da Umbrella 24
I - Os códigos de acesso 25
J - A revelação do traidor Wesker 25
K - O último confronto com Tyrant 25
• DICAS 26

COMANDOS GERAIS

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar à esquerda
→ ..... Virar à direita
■ ..... Correr / Cancelar
X ..... Ação / Atirar
R1 ..... Empunhar Arma
Start ..... Inventário
Start+Select ..... Opções

DETALHES IMPORTANTES

Apertando os botões **Start** e **Select** juntos, automaticamente ativará a tela de opções. Aqui você encontrará as opções **Config** (podendo escolher os tipos de comandos **A**, **B** ou **C**, pré-definidos pelo computador, você também poderá usar o **Edit** para definir a função dos comandos a seu critério) e **Sound** (som Stereo e Mono).

PERSONAGENS E DIFICULDADES

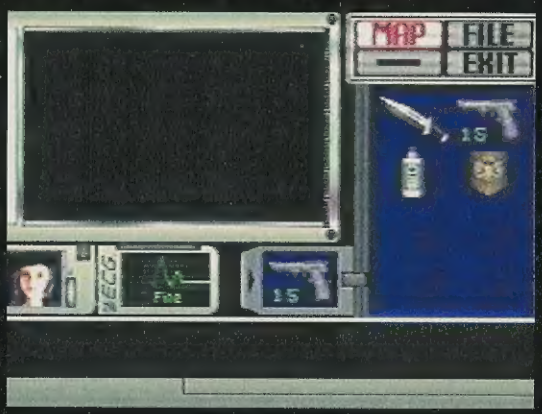
Neste jogo você poderá jogar com os personagens Jill ou Chris, e a dificuldade do jogo varia entre um e outro. Jogando com Jill, o jogo se tornará mais fácil. Ela poderá carregar até oito itens em seu inventário e contará com a ajuda de Barry, no entanto sua resistência é baixa contra os ataques dos inimigos.

Jogando com Chris, a dificuldade do jogo será o dobro, por ele poder carregar apenas seis itens em seu inventário, por outro lado ele possui uma resistência muito maior, contra os ataques dos inimigos. Outro adicional que você ganhará ao jogar com Chris é a possibilidade de controlar Rebecca, que o ajudará em alguns momentos.

ENTENDENDO O INVENTÁRIO

Ao entrar no inventário, você terá as opções **File** (onde poderá arquivar informações encontradas durante a aventura, permitindo saber maiores detalhes sobre o enredo do jogo), **Map** (aqui você poderá consultar o mapa da região onde você se encontra em determinado momento do jogo, ou mesmo consultar o mapa de outras localidades, caso os tenha) e **Radio** (esta opção se tornará disponível após conseguir o rádio de comunicação e sua única função é receber os chamados de contato de Brad).

Quando manusear os itens que encontrou no jogo, aperte o botão **X** sobre o mesmo e dependendo do item, você terá as opções **Use** (itens que são usados imediatamente), **Equip** (itens que seu personagem poderá usar quando precisar, exemplo armas), **Check** (permite checar o item, você poderá rotacionar o mesmo apertando ↑↓←→, ou apertando **L1** ou **R1**. Aperte **R2** para aproximar ou **L2** para afastar o item) e **Combn** (permite combinar itens para criar outros, ou recarregar uma arma combinando-a com sua respectiva munição). No canto inferior esquerdo, você terá uma janela com o rosto do personagem e ao lado haverá outra janela com um marcador de vida ou resistência (a cor verde indica ótima condição, a cor amarela indica boa condição e a cor vermelha indica risco de morte).



OS MAPAS

A aventura se passará a maior parte do tempo dentro de uma mansão, onde você poderá encontrar os vários mapas existentes, que permitirão a você saber as localidades por onde passou, além de possibilitar a escolha de um determinado andar. As localidades verdes indicam que já foram acessadas, as localidades escuras indicam que ainda não foram acessadas e a localidade que estiver em vermelho indicará o lugar exato onde você se encontra.

USANDO ERVAS

Se combinar as ervas adequadamente, o uso dos F. Aid Spray passa a ser desnecessário (o uso de muitos F. Aid Spray influenciará no ranking final). Você poderá usar ervas medicinais que são de três tipos: **Green**, **Red** e **Blue**. A Green Herb recupera um terço de sua vida, a Red Herb serve para aumentar a eficácia da Green Herb (combine uma Red Herb com uma ou duas Green Herbs e isto duplicará a sua eficácia). A Blue Herb serve para curar envenenamento. A vida (HP) do personagem é indicada pela linha vital no inventário. Linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), linha vermelha indica abaixo de 50.

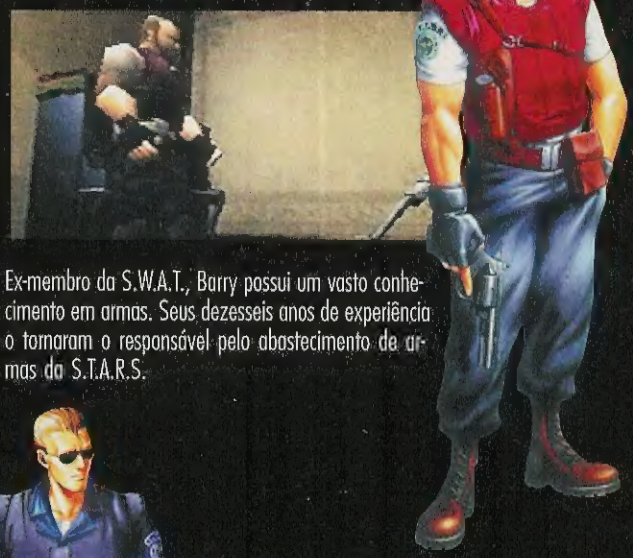
VALOR EM HP

Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP

CONHEÇA OS PERSONAGES

A unidade S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad ou Esquadrão de Salvamento e Táticas Especiais) surgiu no R.P.D. (Raccoon Police Departament ou Departamento de Polícia de Raccoon). Sua finalidade é investigar casos misteriosos. A unidade S.T.A.R.S. é formado pelo Bravo Team e Alpha Team.

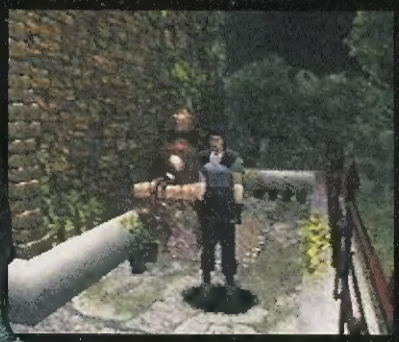
BARRY BURTON

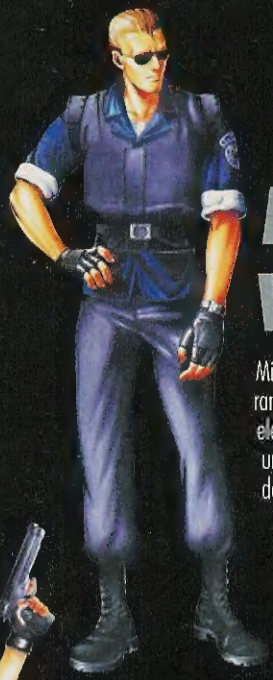


Ex-membro da S.W.A.T., Barry possui um vasto conhecimento em armas. Seus dezesseis anos de experiência o tornaram o responsável pelo abastecimento de armas da S.T.A.R.S.

JILL VALENTINE

Reconhecida por sua inteligência e conhecimento em diversos dispositivos eletrônicos, Jill foi encaminhada para Raccoon City para integrar o Alpha Team. Ela é uma pessoa que valoriza muito as suas amizades.

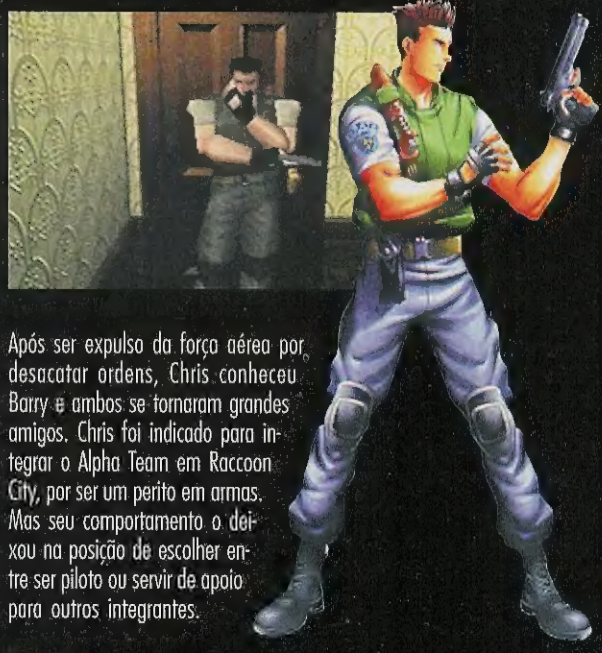




ALBERT WESKER

Misterioso e prepotente, Wesker assumiu a liderança do Alpha Team. Apesar de sua arrogância, ele considera Barry seu braço direito, pois este é um dos poucos que sabem que Wesker foi um dos fundadores da unidade S.T.A.R.S.

CHRIS REDIFIELD

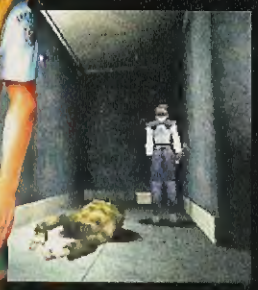


Após ser expulso da força aérea por desacatar ordens, Chris conheceu Barry e ambos se tornaram grandes amigos. Chris foi indicado para integrar o Alpha Team em Raccoon City, por ser um perito em armas. Mas seu comportamento o deixou na posição de escolher entre ser piloto ou servir de apoio para outros integrantes.

REBECCA CHAMBERS

Recém recrutada para a unidade S.T.A.R.S., Rebecca tem dezoito anos de idade e um grande conhecimento de enfermagem. Ela atua no cargo de Primeiros Socorros do Bravo Team.

BRAD VICKERS



Perito em computadores e encarregado do setor de informações, Brad é um dos mais competentes integrantes do Alpha Team. Seus amigos o chamam de "coração de galinha" por ele ser muito medroso. Ele detesta usar armas de fogo, por isso assumiu o cargo de piloto de helicóptero.

FOREST SPEYER

É o especialista em veículos do Bravo Team. Forest é muito observador, além de ser um atirador de elite. Ele é um profissional completo e sua dedicação no trabalho lhe rendeu o respeito de seus companheiros. Ele e Chris se tornaram grandes amigos em pouco tempo.

JOSEPH FROST

Curioso e disposto a cumprir qualquer ordem, Joseph é um integrante provisório do Bravo Team, sendo designado por Wesker para ser o especialista em veículo do Alpha Team (o que deixou os integrantes do Bravo Team intrigados com tal escolha).

ENRICO MARINE

É o líder do Bravo Team e o segundo no comando da S.T.A.R.S. Enrico é muito dedicado ao trabalho e é o responsável das operações quando Wesker está ausente.

RICHARD AIKEN

Sendo um importante membro da S.T.A.R.S., Richard é um expert em comunicação. Ele faz parte do Bravo Team e trabalha também no Alpha Team. Diferente do que muitos poderiam imaginar, Richard é um cara muito positivo e conquista a amizade dos novos integrantes (Jill, Rebecca e Chris).

KENNET J. SULLIVAN

É um espião muito talentoso, embora um pouco calado. Kenneth se alistou na S.T.A.R.S., ele é um expert em Química e seus conhecimentos são muito úteis, motivo pelo qual Wesker o recrutou.

A AVENTURA DE JILL

PRIMEIRO CAPÍTULO

Estranhos casos de morte aconteceram em Raccoon City. Foram encontradas várias pessoas mutiladas e outras que foram até a montanha, próxima a cidade, nunca mais voltaram. O Bravo Team foi enviado até a montanha para investigar e não se teve mais notícia deste grupo. O Alpha Team então foi designado para procurar o primeiro grupo e investigar os incidentes. Logo que os destroços do primeiro helicóptero foram encontrados, Joseph, um dos integrantes do Alpha Team, encontra parte de um corpo e é morto subitamente. Os integrantes do Alpha Team são então atacados, Brad foge com o helicóptero ■ Chris, Jill, Barry e Wesker sem alternativa, refugiam-se em uma velha mansão, onde um estranho pesadelo então tem início...

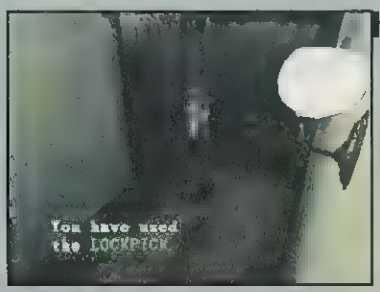
PARTE-A O desaparecimento de Wesker

Dentro da mansão, Jill não encontra Chris e Wesker não a deixa sair para procurá-lo. Pouco depois ouve-se um tiro, Wesker manda Jill investigar e Barry a acompanhar.

Ao entrar na sala de jantar, siga Barry ■ ele encontrará **sangue** no chão. Entre na porta ao lado e depois, no corredor, siga para o lado esquerdo, até avistar um zumbi. Volte até Barry e, antes de Jill avisá-lo, o zumbi reaparecerá. Após acabar com ele, Barry mandará informar Wesker sobre o acontecido. Voltando até a sala principal, Wesker terá desaparecido. Quando procurar por ele, olhe atrás da escada e depois fale com Barry. Antes de sair para investigar, Barry entregará a Jill o Lockpick, que serve para destrancar qualquer tipo de fechadura. Controlando Jill, entre na porta azul à direita e atrás da estátua adiante há uma escada, empurre-a até que ela encoste na **estátua** e use-a para pegar no alto o 1st Floor Map. Ao fundo, empurre o móvel que está ao lado da porta para o lado esquerdo. No final do corredor você poderá pegar um Ink Ribbon, mas tome cuidado com um zumbi que está caído (mate-o ou passe longe dele).

PARTE-B O relógio da sala de jantar

Volte até o hall de entrada e pegue mais um Ink Ribbon na máquina de escrever ao lado da escada. Vá para a sala de jantar e retire o Emblem sobre a lareira, entre na porta ao lado e visite o local onde encontrou o primeiro zumbi.



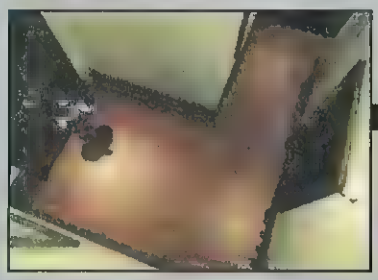
Examine o corpo de Kenneth para pegar munição. Em seguida, vá para o final do corredor e **destrangue a porta** para entrar no bar. Do outro lado, empurre o armário para pegar as Music Notes e use-as no piano para Jill tocar uma música que abrirá uma passagem secreta.

Retire o **Gold Emblem** e use o Emblem para manter a entrada aberta. Use o Gold Emblem sobre a lareira da sala de jantar para encontrar a Shield Key atrás do relógio (use a opção Check para encontrar figuras atrás das chaves e descobrir seu verdadeiro nome).

Feito isso, volte ao hall principal e suba a escada. No segundo andar, vá até a porta e entre na que está mais à direita. No corredor haverá sangue e, do outro lado da porta, você encontrará com Barry que avistou o corpo de Forest.

PARTE-C Explorando a mansão

Pegue a Bazooka e volte para o hall da mansão, entrando na porta azul. Destranque a porta ao fundo da sala para chegar até um corredor. Equipe a Bazooka e quando chegar na curva do corredor, vire-se rapidamente e atire no cachorro. No final do corredor, outro cachorro aparecerá. Mate-o e empurre o móvel de cor diferente, para pegar a munição da Beretta. Entrando na porta no final do corredor, você encontrará uma Green Herb.



Ignore a porta de metal e a porta seguinte o levará ao banheiro. No final do caminho há duas portas, a da direita é uma armadilha, então use a da **esquerda**. Mate os zumbis e entre na porta verde para chegar a uma escada. Mate outro zumbi e pegue mais uma Green Herb, depois entre na porta ao lado. Salve seu progresso e guarde todos os itens no baú, exceto sua Beretta, a munição e a chave.

Pegue o Chemical ao lado do baú e volte até a área da porta verde. Mais adiante da porta verde, há outras três portas, entre na última do lado **esquerdo** para chegar a uma galeria com alguns quadros (não atire nos corvos).

PARTE-D O enigma da galeria de arte

Exceto o primeiro quadro no corredor, os demais possuem um botão que deverá ser acionado, mas seguindo uma certa ordem dos quadros. Acione os botões, escolhendo a opção "Yes" na seguinte **ordem**: Newborn Baby, Infant, Lively Boy, Young Man, Tired Middle Aged Man, Bold-looking Old Man e, por último, Give me the Peace of Death (o quadro no final do corredor).

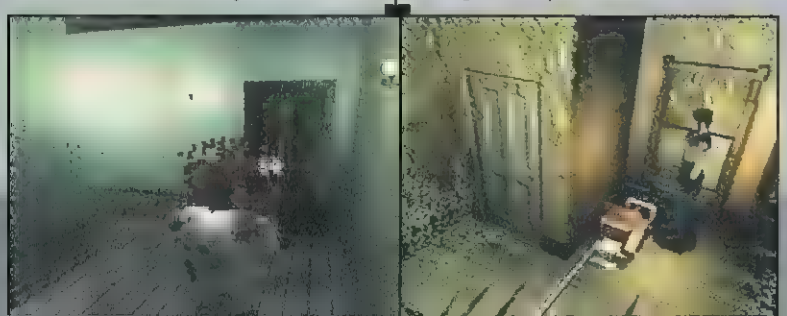
Feito isso, o quadro revelará a Star Crest. Pegue o item, saia da galeria e entre na porta à sua frente. Ela o levará a outro corredor que tem um cachorro, mate-o e use a Star Crest em um painel perto da porta. Feito isso, volte para o hall da mansão fazendo o mesmo caminho, depois suba a escada e entre na porta do lado esquerdo. Você estará sobre a sala de jantar.

Vá para o lado esquerdo e empurre a estátua até um espaço onde falta a proteção do corrimão. Mate os zumbis e empurre a **estátua** para o andar de baixo, em seguida entre na porta mais adiante.

PARTE-E Empurrando a estátua do segundo andar

Mate mais zumbis e desça pela escada. Entre na porta ao lado, pegue um Ink Ribbon para salvar seu progresso (lembre-se desta sala).

Saia da sala e entre na última porta que encontrar, livrando-se dos zumbis. Na área seguinte, mate outro **zumbi** e entre na porta no final do corredor de onde ele saiu. Você chegará a uma sala com uma fonte de água com estranhas raízes.



Ao lado da porta há um motor que bombeia a água da fonte, use o Chemical para matar as raízes e vá pegar a Armor Key. Combine as Green Herbs com as Red Herbs, deixando três espaços em seu inventário. Siga para o outro lado do corredor e entre na porta do lado direito de Jill, e chegue a um quarto.

Pegue a munição de Beretta sobre a cama e examine o móvel do outro lado, um **zumbi** aparecerá. Proteja-se do outro lado da cama e mate-o, depois examine o móvel novamente para arquivar em seu inventário o Keeper's Diary.

PARTE-F O olho da estátua de tigre

Pegue munição de Shotgun no armário e saia do quarto, abrindo a porta no final do corredor, você terá acesso à sala de jantar, pegue a Blue Jewel na estátua que você derrubou e volte até a entrada do quarto.

Entre na abertura da parede, um pouco antes do quarto, e você chegará na sala da estátua de tigre.

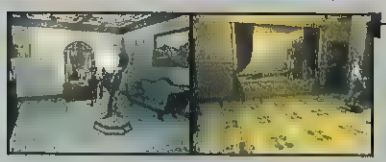
Use a Blue Jewel para pegar a Wind Crest. Volte ao corredor perto da escada e abra a porta ao lado. Pegue munição de Beretta e a Broken Shotgun na **estante**, destranque a gaveta do móvel ao fundo para pegar munição de Shotgun. Vá até o baú e guarde os itens extras, leve sua Beretta com munição, as chaves e a Broken Shotgun.

Vá até aquela sala armadilha perto da galeria e entre na porta seguinte, para chegar a uma sala com uma **Shotgun** na parede. Pegue-a e coloque a Broken Shotgun no lugar, então volte ao corredor e destranque a porta de metal. Mate os cachorros e combine algumas Green Herbs.

PARTE-G Em busca da cura para Richard

Volte ao hall de entrada da mansão e abra a porta ao lado da porta azul. Pegue munição de Beretta no **móvel** adiante, mate um zumbi atrás da estante e lá abra a mezinha para pegar munição de Shotgun.

Entrando na porta do outro lado do corredor, você chegará a um vestiário cuja a porta ao fundo estará trancada (há Ink Ribbon, Green Herbs e um zumbi, ignore-os). Voltando ao hall de entrada, suba a escada e entre na primeira porta do lado direito. Mate um zumbi no caminho e entre na primeira porta que encontrar.



Você encontrará **Richard**, que está gravemente ferido e envenenado. Jill buscará o soro para salvá-lo e um lugar no mapa será mostrado. Faça o caminho até o andar de cima da sala de jantar, desça a escada da área ao lado e entre na porta próxima a escada. Pegue o Serum na estante e volte até Richard. Mesmo recebendo o soro, Richard não resistirá. Antes de morrer, ele entregará seu Radio para Jill. Examine o corpo de Richard para pegar munição de Beretta, depois entre na porta adiante.

PARTE-H Abrindo novas localidades

Mate o zumbi à esquerda, suba a escada e destranque a porta, mas não entre ainda. Volte para o corredor escuro, antes da sala, onde encontrou Richard, e continue.

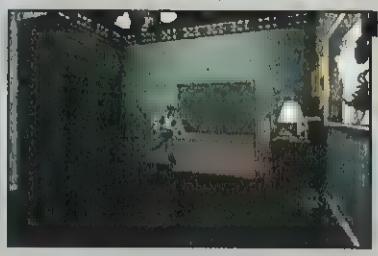
No meio do corredor, entre na porta verde para chegar na sala das armaduras. Empurre as duas estátuas, posicionando-as sobre os buracos no chão, evitando assim liberar o gás venenoso.

Acione o **botão** para abrir o compartimento adiante, onde encontrará a Sun Crest. Continue no corredor e entre na última porta. Na sala seguinte, arquive em seu inventário o **Botany Book** sobre a mesa e abra a outra porta. Cuidado com os dois zumbis que você encontrará. Mate-os, destranque a porta atrás do zumbi da direita e desça pela escada, indo para a sala do baú ao lado. Leve a chave, sua Beretta e a Shotgun com munição. Suba a escada novamente e entre na primeira porta à esquerda, do lado esquerdo do corredor.

Há outras duas portas, entre na que está à direita de Jill. No quarto, pegue o Lighter sobre o armário, munição de Beretta atrás da segunda cama e uma Red Herb.

PARTE-I A área norte do segundo andar

Saia do quarto e entre na porta adiante, para chegar ao estúdio, onde poderá encontrar Barry (confira na seção de Dicas).

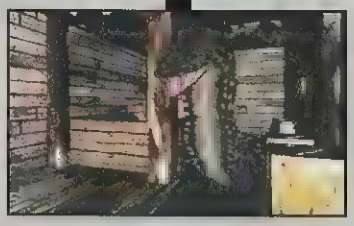


Independente de encontrá-lo ou não, arquive em seu inventário o Researcher's Will que está sobre a mesa e acione o painel de insetos ao lado da porta, para esvaziar o aquário. Empurre o **aquário** para o lado direito, em seguida empurre a estante para o lugar do aquário, podendo pegar Explosive Rounds na pequena porta secreta da parede (há Ink Ribbon na jaqueta branca). Volte ao corredor e vá até o final, chegando a uma sala com lareira.

Use o Lighter na lareira para descobrir o 2nd Floor Map, depois visite a sala do baú e pegue a Bazooka e a Shotgun com munição, o Lighter, e ervas combinadas ou um F. Aid Spray. Salve seu progresso e vá até a sala onde está o corpo de Richard, entrando em seguida na porta adiante. Depois entre na sala no final do corredor à esquerda. Use o Lighter no **candelabro** e empurre a estante para pegar Acid Rounds no móvel escondido. No gabinete ao lado do candelabro há munição de Beretta e sobre a mesa há um Ink Ribbon.

PARTE-J Enfrentando a cobra gigante

Volte até a porta anterior, suba a escada e entre naquela porta ignorada. Equipe sua Bazooka e carregue-a com Explosive ou Acid Rounds. Nesta sala há uma **cobra** gigante, você poderá enganá-la e ir pegar a Moon Crest na abertura da parede ou enfrentá-la atirando nela. Independente de sua escolha, você provavelmente ficará envenenado. Pegue a Moon Crest e uma caixa de munição sobre os barris e saia da sala. Dependendo dos encontros que teve com Barry até então, Jill poderá desmaiar e ser ajudada por seu amigo, ou terá de pegar o Serum e usá-lo para não morrer (o Serum está na mesma sala que você visitou para tentar salvar Richard).



Independente destes acontecimentos, você deverá ir para a sala onde conseguiu o Serum. Pegue todas as Crest que reuniu, a Shotgun e a Beretta, ambas com munição e salve seu progresso. Feito isso, use as Crests naquele painel, onde foi usada a Star Crest, para abrir a porta. Na área seguinte, empurre a **escada** para frente da tela e depois para a parede do outro lado.

PARTE-K Brad entra em contato

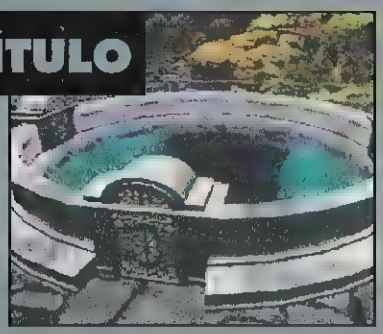
Use a escada para pegar a Square Crank, depois entre na porta dupla ao lado. Seu Radio tocará, Brad está tentando contato (examine o Radio no inventário). Fora da mansão, mate os cachorros e combine as ervas.

Siga o corredor à esquerda das Blue Herbs para pegar o Garden Map. Depois entre no portão do outro lado do pátio e use a Square Crank para **esvaziar** o tanque de água. Vá para o outro lado e corra sem parar até o elevador, evitando as cobras. No pátio abaixo, siga para o portão do outro lado, ignore as ervas e os cachorros, indo direto para a porta no final.

Entrando na casa, empurre a **estátua** para o corredor ao lado e deixe-a sobre um buraco no corredor seguinte. Entre na primeira porta do corredor, pegue o Explosive Rounds e um F. Aid Spray na estante, então salve seu progresso. Leve a Shotgun e munição, ou então a Beretta. Ao sair do quarto, entre na porta seguinte para chegar em outro quarto. Entre no banheiro ao lado da porta e esvazie a banheira para pegar a C. Room Key.

O SEGREDO DA MANSÃO

SEGUNDO CAPÍTULO



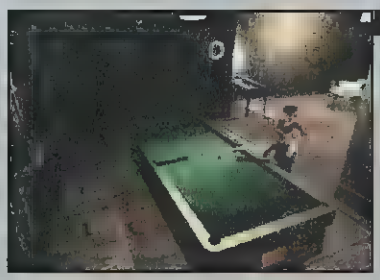
Após os incidentes na mansão, Jill passa a suspeitar de que alguém não quer que a verdade apareça. Novos mistérios terão início, especialmente em relação ao comportamento de Barry e suas ações. Wesker também aparecerá e mandará Jill abrir mais portas na mansão, fazendo-a descobrir um laboratório secreto da Umbrella e seus interesses.

Esta corporação farmacêutica é conceituada no mundo todo. Ela está desenvolvendo um super vírus capaz de mutacionar um organismo vivo ou matá-lo em pouco tempo. Descubra o desfecho desta aventura a seguir.

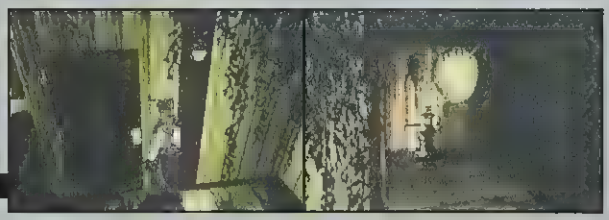
PARTE-A Os mistétrios da casa do jardim

No fundo do quarto, mate dois zumbis e pegue a munição de Shotgun na gaveta da mesa. Pegue o Red Book sobre a cama, saia do quarto e entre na porta vermelha ao fundo.

Há duas aranhas gigantes, ignore-as e vá para a esquerda, onde encontrará uma mesa de bilhar com **tacos** cruzados que indicam um código (há Ink Ribbon e munição de Beretta do outro lado da sala).



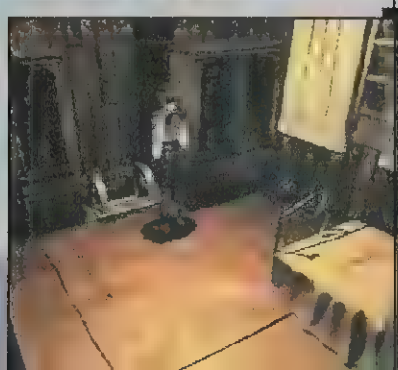
Saia desta sala e guarde todos os itens, exceto a chave que pegou e sua Shotgun com munição. Entre na porta do corredor onde você deixou a estátua e, depois, entre na porta seguinte. Note que há uma porta à sua esquerda, com um **painel**. Para abrir esta porta, será preciso ligar todas as luzes do painel. Digite os números 345 e a porta será destrancada, mas não entre.



Vá para a porta do outro lado e então siga para a esquerda, onde encontrará uma colméia. Pegue a 002 Key sobre a mesa e volte para o corredor anterior rapidamente.

PARTE-B A entrada secreta para o tanque de água

Siga até o corredor e empurre a estátua para o fundo, permitindo pegar algumas Green Herbs. Destranque a porta ao lado e, possivelmente, você ouvirá **Barry** conversando com alguém. Se isso acontecer, ao entrar na sala, Barry dirá que estava conversando com ele mesmo. Pegue o Dormitory Map na parede e abra a gaveta para pegar uma caixa de munição. Arquive em seu inventário o Plant 42 Report que está sobre a cama e empurre os **armários** para revelar uma escada (no banheiro há munição). Desça a escada para acessar um corredor com três caixas. Empurre as duas que estão no final do corredor para dentro do buraco com água, depois empurre a última caixa até as outras duas para formar uma ponte. Ignore as duas Green Herbs do outro lado e vá para a porta dentro da água, do outro lado há um tanque gigante. Corra para a direita até encontrar duas portas, abra a da esquerda com a C. Room Key (cuidado com os tubarões).



PARTE-C A raiz da planta gigante

Dentro da sala, acione a alavanca para escoar a água, depois acione o botão na luz de cor vermelha, para abrir a porta ao lado. Entre na sala e pegue munição de Beretta e Shotgun, sem esquecer a **003 Key** que está no balcão. Volte até uma porta, no canto da parede, para avistar uma grande raiz. Volte até a sala da **colméia** e abra a porta ao lado. Ignore o banheiro e pegue o arquivo V-Jolt Report (na gaveta da mesa há Ink Ribbon).

Vá para a sala do baú e deixe lá seus itens, leve a Bazooka carregada, a Shotgun e munição, o Red Book e uma erva combinada.

Entre naquela **sala** ao lado que tem um painel e colete três das quatro Empty Bottles (garrafas vazias).

Você terá de criar uma fórmula chamada V-Jolt, misturando alguns ingredientes.

No armário ao lado da porta você encontrará o elemento Umb No. 2, na pia você encontrará Water (água), enquanto no armário ao fundo encontrará o Umb No. 4.

PARTE-D Enfrentando a planta gigante

Combine a Water com Umb No. 2 para obter NP-003. Depois combine Umb No. 4 com NP-003 para obter Umb No. 7. Combine Umb No. 2 com Umb No. 4 para obter o Yellow-6. Combine o Yellow-6 com Umb No. 7 para obter Umb No. 13. Agora combine Water com Umb No. 2 para obter NP-003 e finalmente combine NP-003 com o Umb No. 13 para obter a fórmula V-Jolt. Deixe as garrafas vazias no baú e depois use o V-Jolt naquela **raiz** de planta gigante, para enfraquecê-la.

Feito isso, volte ao quarto ao lado da colméia e entre no banheiro para pegar Flame Rounds (cuidado com o zumbi).

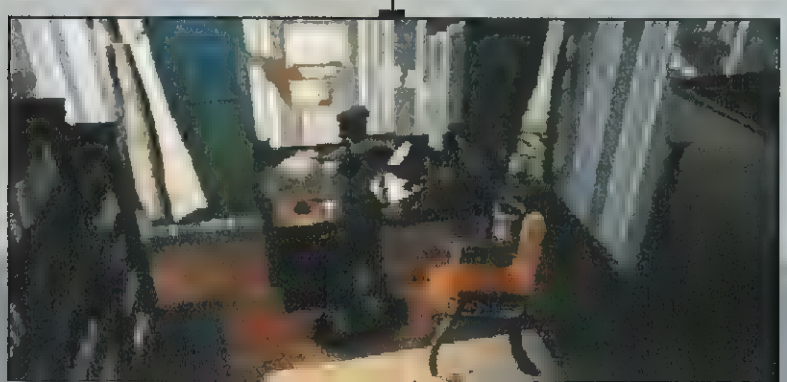
Use o **Red Book** na estante ao fundo do quarto para revelar uma passagem secreta. Equipe sua Bazooka e prepare-se para enfrentar uma planta gigante. Dê três tiros de Bazooka para destruir a planta e pegue a Helmet Key na lareira. Vá para a sala do baú e você encontrará Wesker. Ele pedirá para Jill voltar a mansão e destrancar mais portas.

PARTE-E Voltando para a mansão

Após a conversa, deixe os itens desnecessários no baú e leve sua Shotgun ou Bazooka com muita munição, a Helmet Key e uma erva combinada.

Volte para a mansão e Brad tentará contato novamente. Ao entrar na mansão, criaturas chamadas de Hunters estarão presentes. Dê quatro tiros de Shotgun para acabar com o primeiro Hunter, depois destranque a porta antes da porta verde.

Examine a **mesa** para ascender a luz, pegue munição de Colt Python sobre a mesa e o Doom Book 1 na estante à esquerda (use a opção Check e abra este livro para descobrir a Eagle Medal).



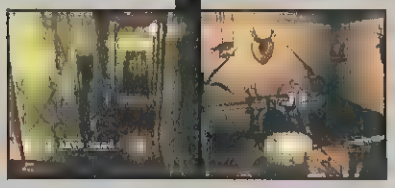
Saia da sala e entre na porta verde ao lado, haverá um Hunter mais adiante.

Matando-o, veja o **bilhete** de Barry na parede, ele deixou itens na sala ao lado da escada. Após guardar os itens, saia da sala e suba a escada.

Mate os dois Hunters no corredor e vá até o segundo andar da sala de jantar. Mate um dos Hunters e entre na porta adiante, onde encontrará mais Hunters.

PARTE-F A ajuda de Barry

Mate-os e entre na porta ao lado da escada para chegar na sala de troféus. Empurre a escada para baixo da cabeça de alce, arquive em seu inventário o Orders que está sobre a mesa e pegue as munições ao lado. Acione o interruptor ao lado da porta para apagar a luz, suba na escada e pegue a Red Jewel. Saia da sala e desça pela escada ao lado, mate mais alguns Hunters no caminho e vá até a sala da estátua de tigre (um Hunter tentará surpreendê-lo). Use a Red Jewel na estátua para obter a arma Colt Python, muito eficiente contra os Hunters. Agora volte até a sala onde Barry deixou os itens e salve seu progresso. Leve a Shotgun e a Colt Python com munição, além de uma erva combinada.



Suba a escada novamente e entre na porta no final do corredor à esquerda. Após entrar na porta seguinte, você chegará a uma sala com um piano. Mexa nele para aquela cobra gigante aparecer novamente. Ela abrirá um buraco no chão e você terá que matá-la.

PARTE-G Descobrindo a biblioteca da mansão

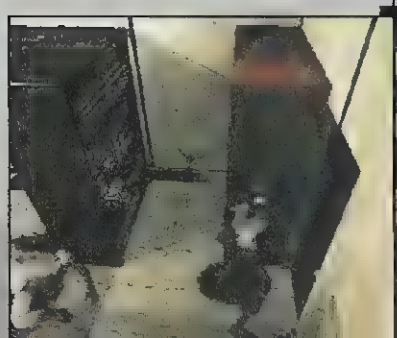
Dê tiros certeiros em sua cabeça e fique atento com sua vida. Vencendo-a, examine o buraco e Barry aparecerá para ajudar. Jill descerá. A corda escorregará da mão de Barry e ele irá buscar outra. Acione o botão no túmulo

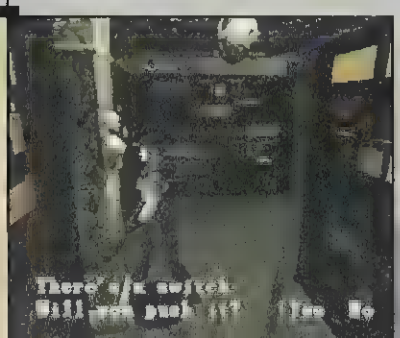
mais adiante, revelando uma escada. Depois volte para o buraco e espere por Barry, que se desculpará com Jill (ela continua achando-o muito estranho e nervoso). Você arquivará em seu inventário o Pass Number que ele entregará, este servirá para abrir a porta eletrônica ao lado da sala de troféus. Quando Barry for embora, entre no buraco e desça pela escada secreta. Você chegará aos corredores subterrâneos da mansão. Mate os dois zumbis e pegue munição de Shotgun no corredor ao lado e entre na porta mais adiante. No corredor seguinte, mate dois zumbis se quiser pegar Green Herbs, caso contrário, ignore-os. Entrando na porta seguinte, você chegará na cozinha. Mate o zumbi do lado direito e suba no elevador.

PARTE-H A entrada secreta para o subterrâneo

No segundo andar, mate o zumbi à direita de Jill e entre na porta do mesmo lado. Você encontrará Explosive Rounds e a Battery (muito importante).

Saindo da sala você poderá entrar na porta do corredor à sua esquerda, que o levará até a porta ao lado da sala dos troféus (a porta só poderá ser aberta por fora). Siga para o corredor do outro lado do elevador e entre na porta dupla, chegando à biblioteca. Mate o zumbi e abra a gaveta à direita para pegar munição (tenha certeza de deixar um espaço vazio em seu inventário). Atrás das estantes de livros, mate outro zumbi e arquive o Scrap Book. Empurre o armário do lado direito para revelar uma sala secreta, onde há Ink Ribbon e munição de Beretta (se olhar a janela, descobrirá um heliporto). Na biblioteca, entre na porta do outro lado e acione um botão no peito da estátua que está na parede, para ascender uma luz no canto desta sala. Então empurre a estátua até esta luz para revelar um compartimento secreto, onde encontrará o MO Disc (item importante para fazer o melhor final do jogo).





PARTE-I Decidindo o destino de Barry

Pegando-o, volte até a sala do baú, onde Barry deixou o bilhete, esvazie seu inventário e leve a Square Crank, a Battery, a Shotgun com munição e a Colt Python ou então a Bazooka (com Flame Rounds), além de uma erva combinada. Vá para fora da mansão, indo para o segundo pátio, onde poderá usar a Battery no elevador do lado oposto à **cachoeira**. Suba no elevador e represe a água do tanque. Use o elevador para descer e vá até onde era a cachoeira, para encontrar uma escada.

Entre na porta ao lado, onde **Barry** deverá aparecer. Ele contará o que tem investigado e aparecerão duas perguntas que definirão se Barry morrerá ou viverá. Na primeira, escolha "Yes" para acompanhá-lo e na segunda escolha "No" para Jill ir na frente.

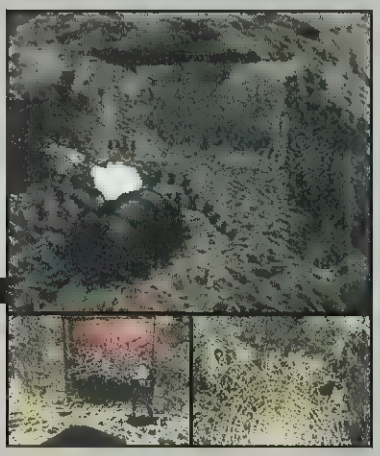
Assim, Barry seguirá Jill, entre na porta do lado esquerdo no final do corredor, onde você encontrará F. Aid Spray e Explosive Rounds (é obrigatório manter um espaço vazio em seu inventário).

PARTE-J O ataque da viúva negra

Saia pela porta do outro lado da caverna e atravesse o corredor, no final você encontrará Enrico. Ele informará que há um traidor na S.T.A.R.S., mas alguém o matará antes que revele que é. Barry **examinará** o corpo de Enrico (faça o mesmo, se quiser pegar munição de Beretta).

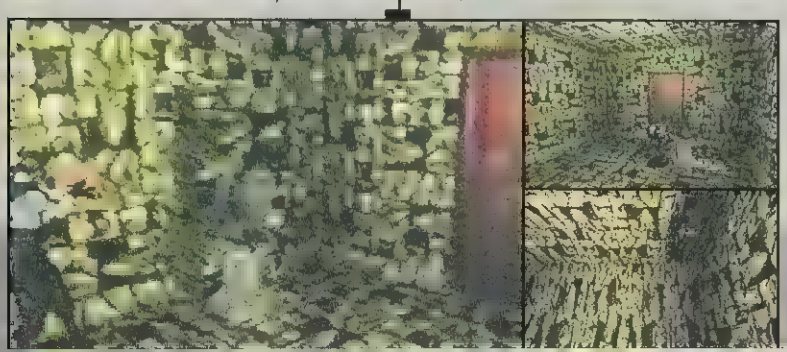
Pegue a Hex Crank no corredor e faça o caminho de volta até a escada. Tome cuidado com alguns Hunters que aparecerão. Chegando na escada, siga o corredor normal e use a Hex Crank na parte vermelha da parede. Esta parte do corredor irá girar e dará acesso a uma porta mais adiante. Na área seguinte, corra até a pedra que está no caminho e volte para a porta. Há Flame Rounds onde esta pedra estava, um Hunter aparecerá. Matando-o e equipe sua Bazooka com Flame Rounds ou a Colt Python.

A pedra revelou uma porta secreta na parede e, do outro lado desta, há uma **aranha** viúva negra. Matando-a, pegue a Combat Knife, que está sobre os barris, e corte as teias que bloqueiam a porta (há também um Ink Ribbon).

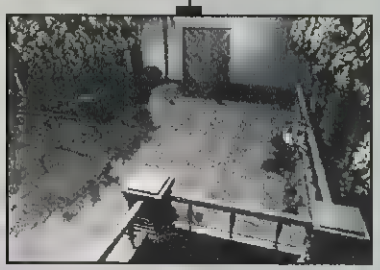


PARTE-K A entrada secreta do laboratório

Do outro lado da porta, siga para o lado esquerdo de Jill, chegando a uma sala com um baú. Salve seu progresso e recolha os itens da sala, deixando-os no baú. Leve sua Shotgun e munição, a Hex Crank e a Eagle Medal. Entre na porta do outro lado do corredor e siga para a direita. Use a Hex Crank duas vezes para girar o corredor novamente e revelar uma porta. Vá até a pedra e volte, entrando na porta revelada. Nesta nova sala, empurre a estátua para perto da porta e depois use a Hex Cranck duas vezes para deslocar a **estátua** da parede.



Empurre a estátua sobre o chão até esta ficar diante do painel ao lado, para pegar o Doom Book 2 (dentro dele você encontrará a Wolf Medal). Saia da sala e vá até onde estava a pedra, para pegar o Underground Map e o segundo MO Disk. Agora volte até a porta antes do corredor da sala do baú e siga para o lado esquerdo, onde encontrará um elevador. O mesmo o levará a uma nova **área**, onde há ervas para combinar.



PARTE-L Descobrindo as senhas do computador

Use a Eagle Medal e a Wolf Medal nas laterais da **fonte** para revelar um elevador, use o mesmo para chegar no laboratório secreto. Desça pela escada e na sala abaixo você encontrará um outro baú. Leve uma arma e munição, depois entre na porta adiante. Detone os zumbis do caminho e, antes de descer pela escada, siga para o lado oposto do corredor para encontrar o terceiro **MO Disk** sobre a mesa. Agora desça pela escada e entre na porta ao lado, fazendo o mesmo na porta seguinte.

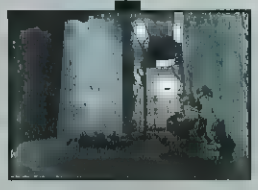
Acione o interruptor da sala que está ao lado da porta, arquive em seu inventário o Researcher's Letter que está sobre a mesa para ficar sabendo dos códigos JOHN e ADA, mas ainda falta um password (há munição de Beretta ao lado da pia).

Ao fundo da sala tem um quadro com escritos estranhos, empurre o armário da sala, acione o interruptor e olhe o quadro novamente para ver que o escrito está compreensível, descobrindo que o password é MOLE.

PARTE-M O traidor por trás da S.T.A.R.S.

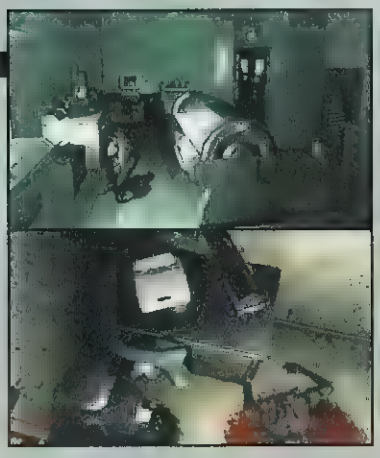
Saia da sala e entre na porta ao lado, siga para a direita até encontrar alguns zumbis e um **buraco** na parede (há Ink Ribbon). Em seguida, entre na porta com uma placa vermelha no alto para chegar a um laboratório. Ligue o computador e ele pedirá as senhas de acesso. No login, digite JOHN e aperte a tecla que tem uma grande seta.

Depois digite o password ADA. Você terá acesso ao sistema de portas eletrônicas, escolha o bloco B2 e digite o password MOLE para destrancar uma porta. Selecione o B3 e depois escolha a última opção para desligar o computador.



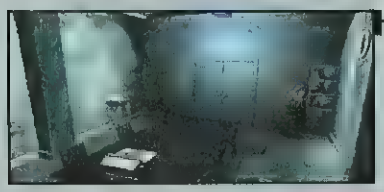
Na sala do laboratório, pegue o **Slides** ao fundo e entre por aquela porta ao lado da escada. Mais adiante no corredor, entre na porta para chegar a uma sala com zumbis.

Mate todos, arquive em seu inventário o Fax que está no buraco da parede e use o MO Disk na máquina de códigos que está sobre a mesa, para obter o Pass Code 01 (há Ink Ribbon perto do pôster na parede). Suba a escada e entre na porta do corredor à esquerda, para chegar na sala de conferência.



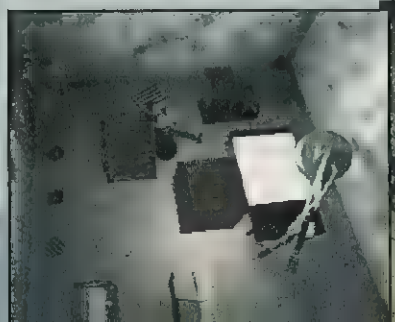
PARTE-N A sala do gerador

Arquive em seu inventário o Security System que está no **armário** ao lado da porta, use o Slides no projetor sobre a mesa para ver alguns monstros e o traidor da S.T.A.R.S. Examine o painel ao fundo da sala para pegar a Lab Key, então desça pela escada novamente. No andar abaixo, abra a porta que tem um desenho vermelho no chão e mate os zumbis que encontrar. Entre na porta adiante para chegar a uma sala com baú, salve seu progresso e pegue Flame Rounds e Ink Ribbon na estante.



Pegue os dois MO Disks no baú, leve uma arma com munição e saia. Volte até a porta de entrada desta área e entre na porta ao lado, chegando a uma sala com duas caixas e uma escada. Pegue a caixa de munição e posicione as duas caixas sobre os buracos do chão, mas não toque no interruptor. **Posicionando** as caixas, empurre a escada entre as duas caixas para acessar o duto de ventilação e você chegará então ao necrotério.

Pegue munição na estante, vá para o outro lado do necrotério e use um MO Disk na máquina para obter o Pass Code 02.



PARTE-O A revelação de Wesker

Saia desta sala e entre na porta próxima ao desenho vermelho no chão. Vá em direção à sala do baú, mas não entre. Siga o corredor à direita para chegar na sala do gerador (há criaturas parecidas com macacos).

Nesta primeira área, siga para a direita de Jill e acione um **painel** de força no final do caminho, depois vá para o lado esquerdo da sala e entre na porta.

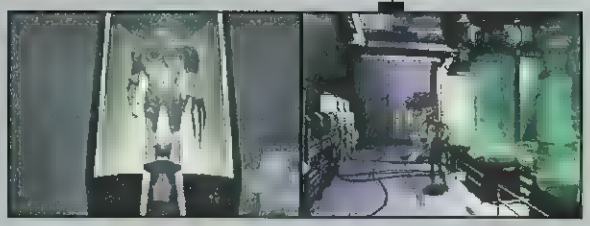
No área seguinte, siga em linha reta e use a MO Disk para obter o Pass Code 03, em seguida vá para a lado direito da sala e entre na porta seguinte para chegar a sala de força.

Use o terminal do lado esquerdo do grande gerador para ligar o elevador. Depois vá para o elevador ao lado da sala do baú e acione-o. Barry aparecerá para acompanhar Jill e, pouco depois, Wesker aparecerá e mandará **Barry** render Jill. Pouco depois, Barry sairá e Wesker dirá que matou alguns membros da S.T.A.R.S. para se beneficiar com os projetos da Umbrella, pois pretende desenvolver uma arma biológica perfeita.

PARTE-P A rota de fuga para o heliporto

Após as explicações, ele forçará Jill a entrar no laboratório para ver o projeto Tyrant. Neste momento, Barry aparecerá e desmaiará Wesker com um golpe.

Jill sabia que Barry não era uma pessoa má, no entanto, Wesker ameaçou matar sua família caso ele não colaborasse. Jill e Barry entrarão no laboratório, onde Barry desligará o suporte de vida artificial de Tyrant. O monstro deixará Barry inconciente. Equipe uma arma e fique correndo em círculos no laboratório. Pare em um lugar onde a visão seja favorável e atire em **Tyrant**, mas não o deixe se aproximar. Derrotando o monstro, fale com Barry e, do lado de fora do laboratório, Wesker desaparecerá. O código de evacuação será acionado. Barry irá atrás de Wesker, enquanto você poderá libertar Chris (se quiser ver o corpo de Wesker, procure na sala do gerador). Entre por aquela porta ao lado da escada e acione as **três luzes** que estão ao lado da porta no final do corredor.



PARTE-Q A batalha final contra Tyrant

Abra a porta da cela para libertar Chris e, feito isso, suba pela escada. Depois vá até a sala onde você encontrou o primeiro baú. Ao chegar lá, pegue duas ervas combinadas ou F. Aid Sprays e deixe lá suas armas. Suba a escada de metal e Barry estará esperando por você, abra então a grande **porta** ao lado. Ao longo do corredor, Brad entrará em contato mais uma vez. Chegando no final do corredor, pegue a Battery e coloque-a no encaixe ao lado do elevador. Em seguida o sistema de auto destruição será acionado. Tyrant ainda está vivo, Barry e Chris ficarão, enquanto Jill tentará contactar Brad. No heliporto, examine a caixa ao lado do elevador para pegar um Flare.

Use-o no centro do heliporto, **Tyrant** aparecerá e em alguns momentos ele correrá para atacar você (escape sempre pelo lado direito dele). Resista até os últimos trinta segundos e Brad jogará a Rocket Launcher para você destruir Tyrant. Espere o melhor momento para dar um tiro certeiro em Tyrant e depois você poderá assistir ao melhor final.

A AVENTURA DE CHRIS

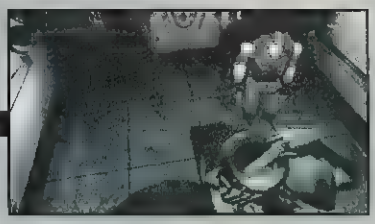
PRIMEIRO CAPÍTULO

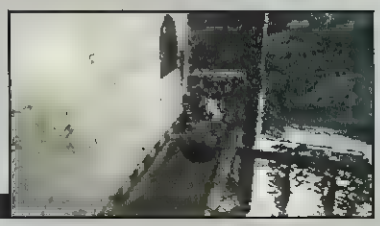
Estranhos casos de morte aconteceram em Raccoon City. Foram encontradas várias pessoas mutiladas e outras que foram até a montanha, próxima a cidade e nunca mais voltaram. O Bravo Team foi enviado até a montanha para investigar e não se teve mais notícia deste grupo. O Alpha Team então foi designado para procurar o primeiro grupo e investigar os incidentes. Logo que os destroços do primeiro helicóptero são encontrados, Joseph, um dos integrantes do Alpha Team, encontra parte de um corpo e é morto subitamente. Os integrantes do Alpha Team são então atacados, Brad foge com o helicóptero e Chris, Jill, Barry e Wesker sem alternativa, refugiam-se em uma velha mansão, onde um estranho pesadelo então tem início...

PARTE-A Procurando evidências na mansão

Apenas Barry não entrou na mansão. De repente, lá dentro, ouve-se um tiro e Chris vai sozinho investigar. Estando na sala de jantar, entre na porta perto da lareira e siga para o lado esquerdo do corredor, para encontrar um zumbi. Faça o caminho de volta até o hall de entrada da mansão e não haverá ninguém, somente a arma de Jill.

Controlando Chris, entre na porta azul à direita, atrás da **estátua** mais adiante há uma escada. Empurre-a até a estátua e use-a para pegar o 1st Floor Map. Ao fundo, empurre o móvel da entrada para o lado esquerdo. No final do corredor você poderá pegar um Ink Ribbon, mas tome cuidado com um zumbi que está caído (mate-o ou passe longe dele). Volte para o hall de entrada, pegue outro Ink Ribbon na máquina de escrever, suba a escada e vá até a segunda porta do lado direito. No pequeno corredor, pegue a Small Key ao lado do vaso azul e entre na porta que tem em frente marcas de sangue no chão. Chegando ao terraço, você encontrará o corpo de **Forest**, pegue munição e, caso você examine o corpo, os corvos o atacarão. Volte até o hall de entrada e, no segundo andar, entre na porta do outro lado. Equipe a Combat Knife e na estátua que está do lado esquerdo, empurre-a até chegar no zumbi.





PARTE-B Conhecendo a jovem Rebecca

Fique atrás da estátua e ataque o zumbi com a sua faca. Depois empurre a estátua para o andar abaixo e entre na porta adiante. Equipe a Beretta e mate mais zumbis, depois desça pela escada.

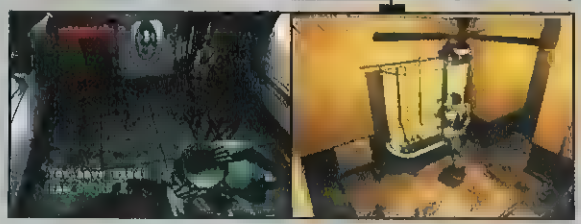
No andar abaixo, mate mais dois zumbis e entre na porta ao lado. Chris será atacado por **Rebecca**, que se desculpará em seguida. Após a conversa, pegue a Sword Key sobre a cama e salve seu progresso. Ao tentar sair, Rebecca perguntará se ela poderá ir com Chris.

A sua escolha aqui definirá alguns encontros inusitados e influenciará o final do jogo. Escolha "Yes" e saia da sala, indo para o final do corredor escuro, desvie dos zumbis no caminho e entre na última porta. Na área seguinte, siga no corredor à direita e destranque a porta no final (ela dará acesso ao corredor perto da sala de jantar). Vá até onde o primeiro zumbi apareceu, mate-o e pegue munição no corpo de Kenneth. Abra a porta da **esquerda** no final desse corredor, para chegar ao bar.

Vá para o outro lado da sala e empurre a estante para pegar as Music Notes, use-as no piano. Rebecca aparecerá para tentar tocar a música e depois ela perguntará se pode continuar praticando. Escolha "Yes" e saia da sala.

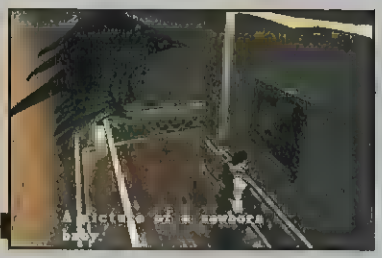
PARTE-C O segredo dos quadros da galeria

Enquanto Rebecca tocar, vá para o hall de entrada e entre na porta azul (não se esqueça de pegar a Blue Jewel na sala de jantar). Destranque a porta atrás da estátua e ignore os cachorros no corredor, indo direto para a porta. Entre na porta mais adiante do próximo corredor, para chegar ao **banheiro**.



Esvazie a banheira para encontrar outra Small Key. Saia e continue até o final do corredor, então entre na porta do lado esquerdo (a porta da direita é uma armadilha).

Mate os zumbis que encontrar e entre na última porta do lado esquerdo, para chegar a uma galeria com alguns **quadros** (não ataque os corvos). Exceto o primeiro quadro no corredor, os demais possuem um botão que deve ser acionado, mas seguindo a ordem dos quadros. Acione os botões, escolhendo a opção "Yes" na seguinte ordem: Newborn Baby, Infant, Lively Boy, Young Man, Tired Middle Aged Man, Bold-looking Old Man e Give me the peace of Death (este último está no final do corredor). Este quadro revelará a Star Crest, pegue-a e saia da galeria.



PARTE-D A música da sala secreta

Entre na porta à sua frente, ela o levará a outro corredor com um cachorro. Mate-o e use a Star Crest em um painel perto da porta. Feito isso, volte até o corredor anterior e entre na porta verde para chegar a uma escada.

Mate o **zumbi** e pegue uma Green Herb,

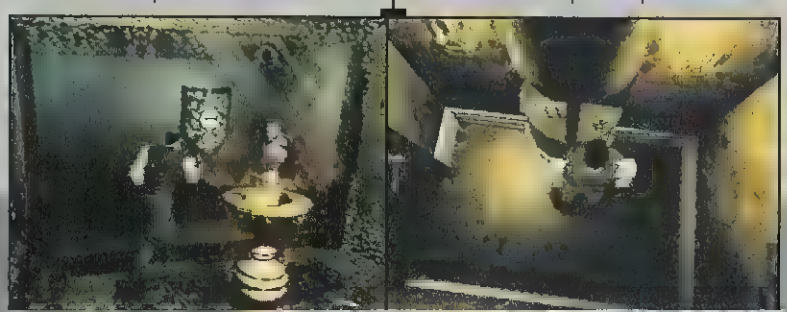
depois entre na porta ao lado. Pegue o Chemical, salve seu progresso e guarde todos os itens no baú, exceto a Beretta, a munição e a chave. Vá para a sala de jantar e pegue o Emblem sobre a lareira, em seguida vá onde Rebecca ficou.

Ela **tocará a música novamente**, abrindo uma passagem secreta. Retire o Gold Emblem e use o Emblem para manter a entrada aberta. Use o Gold Emblem sobre a lareira da sala de jantar para encontrar a Shield Key atrás do relógio. Vá para a sala onde você encontrou Rebecca a primeira vez e salve seu progresso. Pegue o Chemical e a Blue Jewel, além da Beretta, a munição e a Sword Key.

Saia da sala e vá para a área seguinte, no final do corredor escuro. Mate os zumbis e vá até o final do corredor adiante, para chegar a uma sala com uma fonte e estranhas raízes.

PARTE-E Obtendo a Shotgun na sala armadilha

Ao lado da porta há um motor que bombeia água, use o Chemical para matar as raízes e vá pegar a Armor Key (você pode misturar as Green Herbs e Red Herbs aqui e levá-las para o baú). Saindo da sala da fonte, mate os zumbis e vá para o corredor à esquerda. Entre na abertura da parede para chegar na porta que dá acesso a sala da estátua de **tigre**. Use a Blue Jewel para descobrir a Wind Crest.



Volte ao corredor e abra a porta do outro lado, chegando a um quarto. Pegue a munição sobre a cama e examine o **móvel** do outro lado, um zumbi aparecerá. Proteja-se do outro lado da cama e mate-o, então examine o móvel para arquivar em seu inventário a Keeper's Diary.

Pegue munição de Shotgun no armário e saia do quarto. Volte para a sala do baú no corredor escuro e aproveite para destrancar a

primeira porta que encontrar. Leve uma Small Key e entre por aquela porta que você destrancou. Pegue munição de Beretta e a Broken Shotgun na estante, destranque a gaveta do móvel ao fundo para pegar munição de Shotgun. Vá até o baú e guarde os itens extras, levando a Beretta, munição, Armor Key, Small Key e a Broken Shotgun.

PARTE-F A sala das armaduras

Vá até a sala armadilha, perto da galeria, e entre na porta seguinte para chegar a uma sala com uma **Shotgun** na parede. Pegue-a e coloque a Broken Shotgun no lugar, então volte ao corredor e entre por aquela porta de metal. Você encontrará algumas Green Herbs (apenas marque este lugar e não pegue as ervas, elas serão importantes mais tarde). Volte ao hall de entrada da mansão e abra a porta ao lado da porta azul.

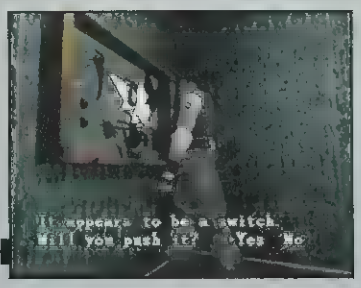
Pegue a munição de Beretta sobre o móvel e mate o zumbi atrás da estante. Destranque a **mezinha** para pegar munição de Shotgun e entre na porta do outro lado do corredor. Você chegará a um vestiário onde a porta estará trancada (há Ink Ribbon, Green Herbs e um zumbi, ignore-os). Voltando ao hall de entrada, suba pela escada e entre na primeira porta do lado direito. Mate os zumbis no caminho. No meio do corredor, entre na porta verde para chegar na sala das armaduras.

Empurre as duas estátuas, posicionando-as sobre os buracos no chão. Acione o botão para abrir o compartimento adiante, onde encontrará a Sun Crest. Volte ao corredor e entre na última porta.

PARTE-G Destrancando as portas da área norte

Na sala seguinte, arquive em seu inventário o **Botany Book** que está sobre a mesa

e use a porta ao lado. Mate dois zumbis ■ destranque a porta adiante no corredor, mas não entre. Desça pela escada e vá para a sala do baú, deixando os itens que estão em excesso. Leve sua Shotgun e munição. Suba pela escada e entre por aquela porta ignorada a pouco, onde encontrará outras duas portas. Mate o zumbi e entre na porta à direita de Chris, chegando até a um quarto. Pegue o Lighter sobre o armário, a munição atrás da segunda cama ■ uma Red Herb. Saia deste quarto e entre na porta do outro lado, chegando ao estúdio. Arquive em seu inventário o Researcher's Will que está sobre a mesa e acione o **painel** de insetos ao lado da porta para esvaziar o aquário. Empurre o aquário para o lado direito, depois empurre a estante para o lugar do aquário e pegue munição na porta secreta da parede (há Ink Ribbon na jaqueta branca).



Volte ao corredor e vá até o final dele, chegando a uma sala com lareira. Use o Lighter na lareira para descobrir o 2nd Floor Map. Deixe os itens na sala do baú e leve somente sua Shotgun com munição, o Lighter, ervas combinadas e a Shield Key.

PARTE-H Enfrentando a cobra gigante

Salve seu progresso ■ vá até o corredor da sala das armaduras, então entre por aquela primeira porta ignorada. Você encontrará Green Herbs e o corpo de **Richard**, examine-o para pegar munição de Beretta, então entre na porta adiante, mate o zumbi no corredor ao lado, suba a escada e destranque a porta, mas não entre. Vá primeiro para a sala no final do corredor de onde veio o zumbi. Use o Lighter no candelabro, empurre a estante para pegar munição de Shotgun no móvel que está escondido. No gabinete ao lado do candelabro tem munição de Beretta e sobre a mesa há Ink Ribbon.

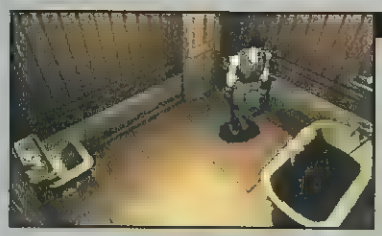
Entre por aquela porta ignorada a pouco e equipe a sua Shotgun. Você poderá enfrentar ou enganar ■ cobra gigante, e então pegar a Moon Crest no buraco da parede. Se decidir **enfrentá-la**, atire em sua cabeça. Independente de sua escolha, você provavelmente ficará envenenado. Pegue a Moon Crest e munição de Shotgun que está sobre os barris e então saia da sala. Dependendo de suas escolhas até o momento, Chris poderá desmaiar e ser ajudado por Rebecca, ou você a controlará para que ela vá pegar o Serum para Chris na sala onde você a conheceu.

PARTE-I O lado de fora da mansão

Independente dos acontecimentos, vá até o baú mais próximo e pegue todas as Crest que reuniu até então, uma arma, munição e salve seu progresso. Use as Crests no painel onde foi usada a Star Crest, para abrir a porta. Na área seguinte, empurre a **escada** para frente e depois para a parede da direita. Use a escada para pegar a Square Crank, depois pegue uma Small Key sobre o barril que está adiante e abra a porta dupla ao lado. Fora da mansão, mate os cachorros e combine as ervas. Siga o corredor à esquerda das Blue Herbs, para pegar o Garden Map. Entre no portão do outro lado do pátio e use a Square Crank para esvaziar o tanque de água. Vá para o outro lado e corra sem parar até o elevador, evitando as cobras. No **pátio** abaixo, siga para o portão do outro lado, ignore as ervas e os cachorros, e entre na porta no final do corredor. Dentro da casa, empurre a estátua para o corredor ao lado e deixe-a sobre um buraco no chão do corredor seguinte. Entre na primeira porta que avistou, pegue munição e um F. Aid Spray que está na estante, então salve seu progresso. Leve a Small Key, a Shotgun e munição.

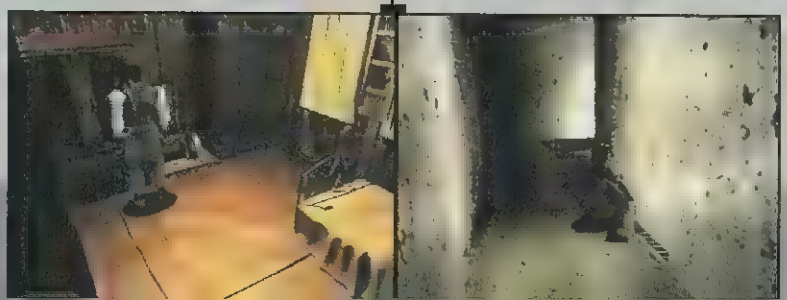
PARTE-J Explorando a casa do jardim

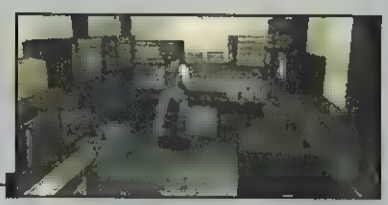
Ao sair deste quarto, entre na próxima porta para chegar então a outro quarto. Entre no banheiro ao lado e esvazie a **banheira** para pegar a C. Room Key. No fundo do quarto, mate dois zumbis e pegue munição na gaveta da mesa. Pegue o Red Book sobre a cama, saia do quarto e entre na porta vermelha ao fundo. Há duas aranhas gigantes, ignore-as e vá para a esquerda, onde encontrará uma mesa de bilhar com **tacos** cruzados que indicarão um código (há Ink Ribbon e munição de Beretta no outro lado da sala). Guarde todos os itens, exceto a chave que pegou e sua Shotgun com munição. Entre na porta do corredor onde você deixou a estátua e, depois, entre na porta seguinte. Volte até a porta à esquerda, onde ao lado, você encontrará um painel. Para abrir esta porta é preciso ligar todas as luzes do painel. Digite os números 215 para conseguir isso e a porta será destrancada, mas não entre. Vá para a porta do outro lado, então siga para a esquerda, onde encontrará uma colméia. Pegue a 002 Key sobre a mesa e volte para o corredor anterior imediatamente. Vá para o final deste corredor e empurre a estátua, conseguindo assim pegar algumas Green Herbs.



PARTE-K O ataque do tubarão mutante

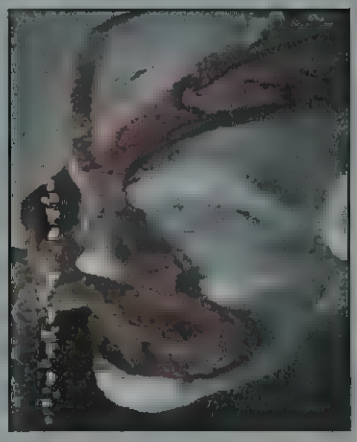
Destranque a porta ao lado, entre no banheiro, mate o zumbi e pegue a munição que está sobre a pia. Volte ao quarto e pegue o Dormitory Map que está na parede. Arquive em seu inventário o Plant 42 Report que está sobre a cama e empurre os **armários** até revelar uma escada. Desça por esta escada para ter acesso a um corredor com três caixas. Empurre as duas caixas que estão no final do corredor para dentro do buraco com água, depois empurre a terceira caixa até as outras duas para formar uma ponte. Ignore as duas Green Herbs do outro lado e vá para a porta que está dentro da água, do outro lado há um tanque gigante. Corra para a direita até encontrar duas portas, abra a da esquerda com a C. Room Key (cuidado com os tubarões). Acione a alavanca para escoar a água, depois acione o botão da luz vermelha para abrir a porta ao lado. Entre na sala próxima e pegue **munições** de Beretta e Shotgun, além da 003 Key que está no balcão. Volte até uma porta no canto da parede, para avistar uma grande raiz e então pegue a Small Key na caixa ao lado (use a Small Key para destrancar a gaveta do quarto onde encontrou o Dormitory Map).





O SEGREDO DA MANSÃO

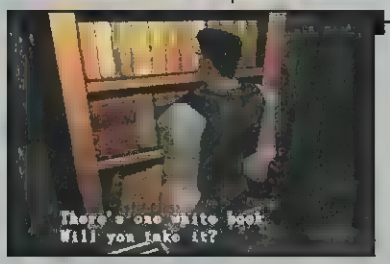
SEGUNDO CAPÍTULO



Após os incidentes na mansão, Chris perde o contato com Jill, Barry e Wesker. Por outro lado, encontrou Rebecca Chambers, uma sobrevivente do Bravo Team. Novos mistérios terão início e Wesker aparecerá sem dar muitas explicações. Ele mandará Chris abrir mais portas na mansão, fazendo-o descobrir um laboratório secreto da Umbrella e seus interesses. Esta corporação farmacêutica é conceituada no mundo todo. Ela está desenvolvendo um super vírus capaz de mutacionar um organismo vivo ou matá-lo em pouco tempo. Descubra o desfecho desta aventura a seguir.

PARTE-A Desenvolvendo a fórmula V-Jolt

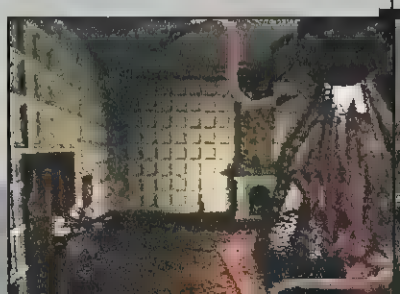
Volte até a sala da colméia e abra a porta do outro lado. Ignore o banheiro e pegue o arquivo V-Jolt Report na estante ao fundo. Vá para a sala do baú e deixe lá seus itens, levando só a Shotgun e munição, o Red Book e uma erva combinada. Volte ao quarto ao lado da colméia e entre no banheiro para pegar munição de Beretta. Use o Red Book na **estante** no fundo do quarto, para revelar uma passagem secreta. Equipe a Shotgun e prepare-se para enfrentar uma planta gigante. **Chris** será agarrado, Rebecca escutará seus gritos e tentará ajudá-lo. Ela não poderá fazer nada, a não ser enfraquecer a planta criando a fórmula V-Jolt. Chris então jogará o V-Jolt Report para ela, saia da sala e entre por aquela porta que tem um painel ao lado. Colete as quatro Empty Bottles (garrafas vazias) e você terá de criar a fórmula V-Jolt, misturando alguns ingredientes. No armário ao lado da porta, você encontrará o elemento Umb No. 2, na pia ao lado você encontrará Water (água) e no armário ao fundo encontrará Umb No. 4. Combine a Water com Umb No. 2 para obter NP-003. Depois combine Umb No. 4 com NP-003 para obter Umb No. 7.

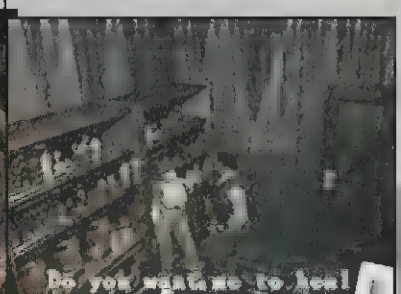


PARTE-B Enfrentando o monstro planta

Combine Umb No. 2 com Umb No. 4 para obter Yellow-6. Combine o Yellow-6 com Umb No. 7 para obter Umb No. 13. Agora combine Water com Umb No. 2 para obter NP-003 e finalmente combine NP-003 com o Umb No. 13 para obter a fórmula V-Jolt. Vá até a sala do tanque gigante e use o V-Jolt naquela **raiz**.

A planta então soltará Chris, fique próximo à parede e dê alguns tiros para destruir a planta. Pegue a Helmet Key na lareira e saia, você encontrará Rebecca. Ela conversará com Chris e entregará o Radio a ele, depois ela pedirá para ele seguir com ela até a **sala** onde foi criado o V-Jolt. Fale com Rebecca para curar seus ferimentos, depois volte para a mansão. No caminho você encontrará Wesker, ele pedirá para Chris destrancar mais portas na mansão. Após a conversa, deixe os itens desnecessários no baú e leve sua Shotgun com munição, a Helmet Key e uma erva combinada. Volte para a mansão e Brad fará contato (atenda o Radio abrindo o seu inventário). Ao entrar na mansão, criaturas chamadas de Hunters estarão presentes. Dê quatro tiros de Shotgun para matar o primeiro Hunter, depois destranque a porta que está antes da porta verde.

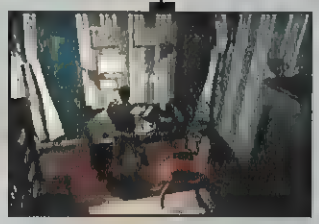




PARTE-C Novos perigos na mansão

Examine a **mesa** para ascender a luz, pegue munição de Colt Python que está sobre a mesa e o Doom Book 1 na estante à esquerda (use a opção Check e abra este livro para descobrir a Eagle Medal). Saia da sala e entre na porta verde ao lado, haverá um Hunter adiante.

Mate-o e veja o bilhete de Wesker na parede, ele deixou itens na sala que está ao lado da escada. Após guardar os itens, saia da sala e suba a escada. Mate os dois Hunters que estão no corredor e vá até o segundo andar da sala de jantar. Mate um dos Hunters e entre na porta adiante, onde encontrará mais Hunters.



Mate-os e entre na porta ao lado da escada para chegar na sala de troféus. Empurre a escada para baixo da cabeça de alce, depois arquive em seu inventário o Orders que está sobre a mesa e pegue munições no móvel ao lado. Acione o interruptor ao lado da porta para apagar a luz, suba na escada e pegue a Red Jewel. Saia da sala e desça pela escada ao lado, mate mais alguns Hunters no caminho e vá até a sala da estátua de tigre (um **Hunter** tentará surpreendê-lo). Use a Red Jewel na estátua para obter a arma Colt Python, muito eficiente contra os Hunters. Agora volte até a sala onde Wesker deixou os itens e salve seu progresso.

PARTE-D O elevador do jardim

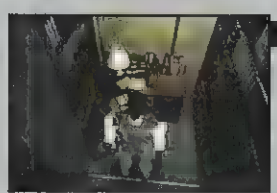
Leve a Shotgun com munição, além de uma erva combinada. Suba a escada novamente e entre na porta no final do corredor à esquerda. Após entrar na porta seguinte, você chegará a uma sala com um piano. Mexa nele e aquela cobra gigante aparecerá novamente. Ela abrirá um **buraco** no chão e você terá que matá-la. Dê tiros certeiros em sua cabeça e fique atento com seu medidor de vida. Vencendo-a, examine o buraco para descer. Acione o botão no túmulo adiante, revelando uma escada. Você chegará aos corredores subterrâneos da mansão. Mate os dois zumbis, pegue munição de Shotgun no corredor ao lado e entre na porta mais adiante. No corredor seguinte, mate outros dois zumbis se quiser pegar Green Herbs, caso contrário, ignore-os.

Entrando na porta seguinte, você chegará à cozinha. Pegue a Small Key sobre o fogão e, do lado direito, mate o zumbi e suba no elevador. No segundo andar, mate outro zumbi que está à direita de Chris e entre na porta do mesmo lado. Você encontrará munição de Shotgun e a **Battery** (muito importante). Saindo da sala, você poderá entrar na porta do corredor à sua esquerda que o levará até porta ao lado da sala dos troféus.

PARTE-E A entrada da caverna subterrânea

Siga para o corredor do outro lado do elevador e entre na porta dupla adiante, chegando à biblioteca. Mate o zumbi e abra a gaveta à direita para pegar munição (certifique-se para que continue sobrando um espaço em seu inventário, pois você precisará dele).

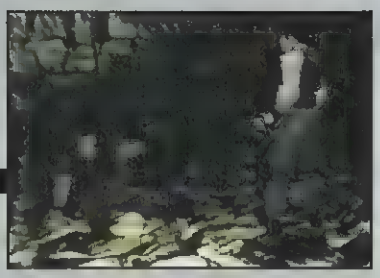
Atrás das estantes de livros, mate outro zumbi e arquive em seu inventário o **Scrap Book** no chão. Empurre o armário do lado direito para revelar uma sala secreta, onde há Ink Ribbon e munição de Beretta (se olhar a janela, descobrirá um heliporto). Na biblioteca, entre na porta do outro lado e acione um botão no peito da estátua que está na parede, para ascender uma luz no canto desta sala. Então empurre a estátua até esta luz para revelar um compartimento secreto, onde encontrará o **MO Disc** (item importante para fazer o melhor final do jogo). Pegando-o, volte até a sala do baú, onde Wesker deixou o bilhete, e esvazie seu inventário. Leve a Square Crank, a Battery, a Shotgun com munição e a Colt Python, além de uma erva combinada. Vá para fora da mansão, indo para o segundo pátio, onde poderá usar a Battery no elevador que está do lado oposto à cachoeira. Suba no elevador e represe a água do tanque. Use o elevador para descer e volte para a cachoeira, onde encontrará uma outra escada.



PARTE-F A morte de Enrico

Entre na porta ao lado da escada e pegue a arma **Flamethrower**, depois entre na outra porta do lado esquerdo, no final do corredor, onde encontrará um F. Aid Spray e munição de Shotgun (você é obrigado a manter um espaço vazio em seu inventário).

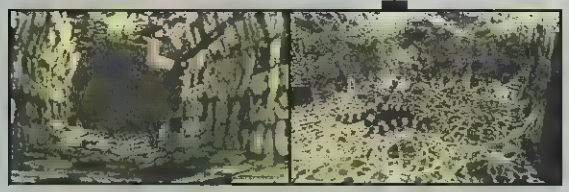
Saia através da porta do outro lado da caverna, atravesse o corredor e no final você encontrará **Enrico**. Ele mandará Chris ficar parado, pois sabe que há um traidor na S.T.A.R.S. Enrico pretende atirar em Chris, mas alguém mata Enrico primeiro e então foge (no corpo de Enrico há munição de Beretta). No corredor aparecerá alguns Hunters, use o Flamethrower e depois pegue a Hex Crank. Faça o caminho de volta até a escada e ponha o Flamethrower na parede novamente, para abrir a porta. Chegando na escada, volte até a casa onde encontrou Wesker e deixe alguns itens no baú, além de salvar seu progresso.

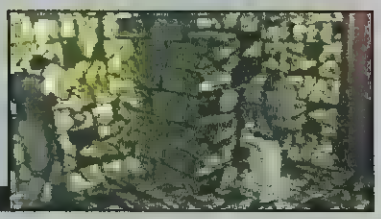


Leve a Colt Python carregada e volte para a caverna, seguindo o corredor principal. Use a Hex Crank na parte vermelha da parede. Girando uma outra parte do corredor, você terá acesso à porta adiante. Na área seguinte, corra até a pedra que está no caminho e volte para a porta novamente (não pegue o Flamethrower ainda).

PARTE-G Enfrentando a viúva negra

Há munição no local onde estava a pedra e um Hunter aparecerá. Matando-o, equipe a Colt Python, entre na porta secreta que a pedra revelou e, do outro lado, haverá uma **aranha** viúva negra. Mate-a também, pegue a Combat Knife que está sobre os barris e corte as teias que bloqueiam a porta (há também Ink Ribbon). Do outro lado da porta, siga para o lado esquerdo de Chris, chegando a uma sala com um baú. Salve seu progresso e recolha os itens da sala, deixando-os no baú. Leve sua Shotgun e munição, a Hex Crank e a Eagle Medal. Saia da sala e no final do corredor haverá uma porta. Ela só será aberta se você colocar a Flamethrower na parede (vá pegá-lo na área anterior). Depois de abrir a porta, vá para a direita. Use a Hex Crank duas vezes para girar o corredor e revelar uma outra porta. Vá até a pedra próxima e depois volte, entrando em seguida na porta revelada. Nesta nova sala, empurre a estátua para perto da porta e depois use a Hex Crank duas vezes para **deslocar** a estátua da parede para a direita. Empurre a estátua até a parte do chão destacada, que está diante do painel ao lado, para pegar o Doom Book 2 (dentro dele você pegará a Wolf Medal). Saia da sala e vá até onde estava a pedra anterior, para pegar o Underground Map e o segundo MO Disk.



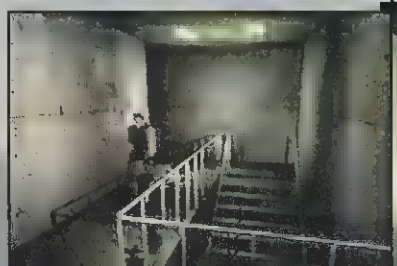


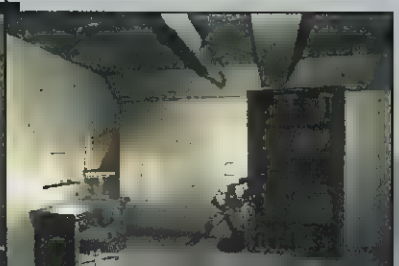
PARTE-H O laboratório secreto da Umbrella

Agora volte até a porta antes do corredor da sala do baú e siga para o lado esquerdo, onde encontrará um elevador. Ele o levará para uma nova área.

Use a Eagle Medal e a Wolf Medal nas laterais da **fonte** para revelar um elevador, use-o para chegar a um laboratório secreto. Desça através da escada e na sala abaixo você encontrará um baú. Leve a Shotgun e munição, depois entre na porta adiante. Mate os zumbis no caminho e, antes de descer pela escada, siga para o lado oposto do corredor, para encontrar o terceiro MO Disk sobre a mesa.

Desça através da escada e entre na porta ao lado, fazendo o mesmo na porta seguinte. Acione o interruptor ao lado da porta da sala, arquive em seu inventário o Researcher's Letter que está sobre a mesa, para ficar sabendo dos códigos JOHN e ADA, mas ainda falta um password (há munição de Beretta ao lado da pia). Ao fundo da sala tem um quadro com escritos estranhos, **empurre** o armário da sala, acione o interruptor e olhe o quadro novamente para ver que o escrito está compreensível, descobrindo que o password é MOLE. Saia da sala e entre na porta ao lado, siga à direita até encontrar zumbis e um buraco na parede.



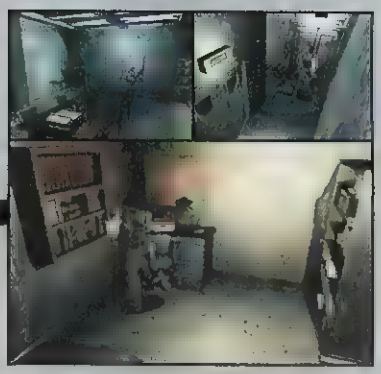


PARTE-I Os códigos de acesso

Entre na **porta** que está com uma placa vermelha fixada no alto, para chegar a um laboratório. Ligue o computador e ele pedirá as senhas de acesso. No login, digite JOHN e aperte a tecla que tem uma grande seta.

Depois digite o password ADA. Você terá acesso ao sistema de portas eletrônicas, escolha o bloco B2 e digite o password MOLE para destrancar uma porta. Selecione o B3 e depois escolha a última opção para desligar o computador. Na sala do laboratório, pegue o Slides ao fundo e entre através da porta ao lado da escada. Mais adiante no corredor, entre na porta mais ao fundo para chegar a uma sala com muitos zumbis. Arquive em seu inventário o Fax que está no buraco da parede e use o MO Disk na **máquina** de códigos que está sobre a mesa, para obter o Pass Code 01. Suba a escada e entre na porta do corredor à esquerda, para chegar na sala de conferência.

Arquive em seu inventário o Security System que está no armário ao lado da porta, use o Slides no projetor sobre a mesa, para ver alguns monstros e o traidor da S.T.A.R.S. Examine o painel no fundo da sala para pegar a Lab Key, então desça através da escada. Abra a porta que tem em frente um desenho vermelho no chão e mate os zumbis. A porta adiante o levará a uma sala com um baú, salve seu progresso, pegue munição e Ink Ribbon na estante.



PARTE-J A revelação do traidor Wesker

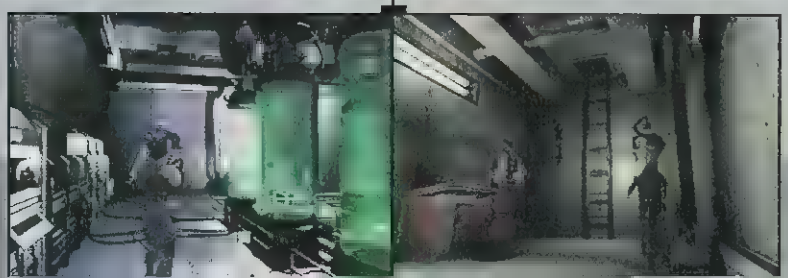
Pegue os dois MO Disks no baú, leve uma arma com munição e saia da sala. Volte até a porta de entrada desta área e entre na porta ao lado, chegando a uma sala com duas **caixas** e uma escada.

Pegue a munição e posicione as caixas sobre os buracos, mas não toque no interruptor. Depois empurre a escada entre as duas caixas para ter acesso ao duto de ventilação e chegar ao necrotério (há munição na estante). Use o MO Disk na máquina, do outro lado do necrotério, para obter o Pass Code 02. Saia da sala e entre novamente por aquela porta que tem em sua frente um desenho vermelho no chão. O corredor à direita a levará a sala do gerador. Na primeira área, siga à direita de Chris e acione um painel de força, depois vá para o lado esquerdo da sala e entre na porta em frente. Siga adiante e use o MO Disk para obter o Pass Code 03. Vá para o lado direito da sala e a porta seguinte o levará à sala de força. Use o terminal do gerador e vá para o elevador ao lado da sala do baú. Acionando-o, Rebecca aparecerá para acompanhar Chris e, pouco depois, **Wesker** também aparecerá. Ele contará a Chris que matou alguns membros da S.T.A.R.S. para se beneficiar com os projetos da Umbrella, pois pretende desenvolver a arma biológica perfeita.

PARTE-K O último confronto com Tyrant

Wesker irá atirar em Rebecca e forçará Chris a entrar no laboratório para ver o projeto Tyrant. Chris vê o monstro e chama Wesker de louco. Wesker solta o monstro que, por sua vez, o mata. Equipe sua Shotgun e fique correndo em círculos no laboratório.

Pare em algum lugar onde a visão seja favorável e atire em **Tyrant**, mas não o deixe se aproximar. Vencendo-o, acione o painel ao lado do corpo de Wesker e saia. Rebecca está viva e junto com Chris planeja explodir o lugar. Entre na porta ao lado da escada e acione as três luzes no final do corredor. Abra a porta da cela para libertar Jill, depois suba através da escada, vá até a sala onde você viu o primeiro baú, pegue todas as ervas combinadas ou F. Aid Sprays e deixe lá as suas armas. Suba a escada de metal, entre na porta ao lado e Brad entrará em contato. No final do corredor, pegue a Battery e coloque-a no encaixe ao lado do elevador.



O sistema de auto destruição será acionado. Rebecca aparecerá e Jill pedirá para Chris tentar entrar em contato com Brad. No heliporto, pegue um Flare na caixa que está ao lado do elevador. Use-o no centro do heliporto, Tyrant aparecerá e correrá para atacar Chris (escape sempre pelo lado direito dele). Resista até os últimos trinta segundos e Brad jogará a Rocket Launcher. Equipe a arma e espere o melhor momento para dar um tiro certeiro em Tyrant e depois assistir ao melhor final.

DICAS

OBTER A R. LAUNCHER

Termine o jogo em menos de três horas e não salve seu progresso nenhuma vez. Assim você conseguirá alcançar o ranking máximo, agora salve seu progresso uma última vez. Comece uma nova partida e carregue o último save para começar o jogo com a Rocket Launcher com munição infinita. **Obs.:** para conseguir terminar o jogo em menos tempo, ignore as salas desnecessárias, evite enfrentar os zumbis e procure sempre correr no jogo.

TROCAR DE ROUPA

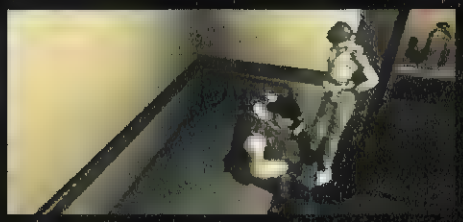
Terminando o jogo uma vez em menos de cinco horas, salve seu progresso uma última vez. Ao começar uma nova partida, carregue o último save. Você começará com a Special Key em seu inventário e ela será usada na porta do vestiário.

FINAIS DIFERENTES

- **O melhor final:** com Jill, termine o jogo com Chris e Barry, enquanto com Chris, termine o jogo com Jill e Rebecca.
- **Final normal:** com Jill, termine o jogo com Barry ou com Chris, enquanto com Chris, termine o jogo com Jill ou Rebecca.
- **Final ruim:** com Jill, deixe Barry morrer e não salve Chris, enquanto com Chris deixe Rebecca morrer e não salve Jill.

ENCONTROS INUSITADOS

Jogando com Jill ou Chris, você terá o auxílio de um personagem. O enredo é o mesmo para ambos, no entanto você poderá criar encontros inusitados e descobrir outros detalhes do enredo. Para fazer isso, você não precisará cumprir todos os eventos da estratégia, nem mesmo na mesma seqüência. Ao realizar os eventos em diferentes ordens, você ocasionará alguns encontros entre Jill e Barry ou Chris e Rebecca. Confira:



JILL ENCONTRANDO BARRY

- Você poderá encontrá-lo no terraço, perto do corpo de Forest (consiga a Shield Key e vá para o terraço).
- Barry aparecerá no hall de entrada da mansão e entregará a Explosive Rounds (explore todo o primeiro ou o segundo andar, então vá para o hall de entrada).

- Ele poderá aparecer no estúdio do aquário (após receber o Lockpick, tente cumprir os eventos até chegar no estúdio sem ter qualquer outro encontro com Barry).
- Se você pegar a Shotgun sem colocar a Broken Shotgun no lugar, tente abrir a porta da sala armadilha e Barry salvará Jill (você não poderá encontrar Barry mais de duas vezes).

- Se você enfrentar a cobra gigante a primeira vez e for envenenado, Jill desmaiará e Barry a ajudará (dependerá do percurso feito e dos encontros anteriores com Barry).
- Enfrente o monstro planta sem fazer o V-Jolt para Barry salvar Jill.
- Se você não teve muitos encontros com Barry, escutará ele conversando com Wesker perto da entrada do tanque do tubarão.
- Entrando no subterrâneo, responda "No" nas duas perguntas e não ande perto de Barry. Ele será morto por um Hunter e você obterá uma foto da sua família (um arquivo extra). **Obs.:** se Barry não aparecer no subterrâneo, ele morrerá no final do jogo e lhe entregará a foto de sua família (isso só acontecerá se você tiver muitos encontros com Barry).

CHRIS ENCONTRANDO REBECCA

- Ao encontrá-la pela primeira vez, responda "No". Dependendo da ordem dos eventos que você cumprir, poderá encontrá-la na sala onde está o Botany Book.
- Dependendo da resposta que der para o primeiro encontro com Rebecca, Chris poderá desmaiar após seu primeiro confronto com a cobra.

- Encontrando Rebecca na sala do piano, responda "No". Dependendo da ordem dos eventos que você cumprir, também poderá encontrá-la embaixo da escada ao lado do quarto onde a conheceu, ao voltar a mansão.
- Se você sempre responder "No" para Rebecca, ela poderá morrer na caverna ou no final do jogo.

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança

Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

www.progames.com.br

RESIDENT EVIL 2

MUITA AÇÃO E EMOÇÃO

Menos de um ano após o primeiro jogo, a Capcom lançou Resident Evil 2 com uma concepção visual totalmente reformulada. Onde alguns meses após o incidente da mansão, duas novas pessoas chegam a Raccoon City, em lugares e horários diferentes, Leon Scott Kennedy e Claire Redfield. Leon é um policial recém recrutado para a delegacia da cidade e em seu primeiro dia de trabalho, ele encontra o corpo de uma mulher em decomposição no meio da estrada. Enquanto isso, em outra parte da cidade, Claire chega a um bar para pedir informações e encontra um zumbi devorando uma pessoa.

Na rua próxima, Leon é atacado por muitos zumbis e começa a atirar, até ele se encontrar com Claire. Ambos fogem em um carro de polícia, eles se apresentam e juntos planejam descobrir o que está acontecendo na cidade. Com o tempo, eles descobrem que um poderoso vírus matou todos os habitantes da cidade e a culpa mais uma vez recai sobre a Umbrella, que é acusada de criar armas biológicas. Residente Evil 2 ganhou muito mais qualidade sonora do que o primeiro episódio, visualmente também e a jogabilidade ficou mais refinada. O cenário é bem trabalhado com muitos detalhes e passa uma atmosfera bem natural do jogo. Você jogará com Leon e Claire, a aventura de ambos é semelhante, sobre visões totalmente distintas com alguns acontecimentos diferentes. Cada personagem possui duas aventuras, sendo uma curta e outra mais completa, e somente jogando ambas as duas é que você conseguirá entender toda a trama, além de ter também minigames que mostram outros lados da história.

SUMÁRIO

• CONCEITOS BÁSICOS 39
• CONHEÇA OS PERSONAGENS 40
▶ Primeiro capítulo - A aventura de Leon 42
A - Nas ruas de Raccoon City 42
B Chegando ao departamento de polícia 42
C O segundo andar do departamento de polícia 43
D Encontrando o Unicorn Medal 43
E O puzzle na biblioteca 43
F No telhado da delegacia 44
G A chave da estátua 44
H Conhecendo a delegacia 44
▶ Segundo capítulo - Os segredos da Umbrella 45
A A jovem do estacionamento 45
B O misterioso repórter da prisão 45
C A sala de autópsia 46
D O terceiro andar do departamento de polícia 46
E O caminho para o esgoto da cidade 46
F A história de William 47
G Enfrentando o crocodilo gigante 47
H A entrada do laboratório da Umbrella 47
I Ativando o gerador de força 48
J Enfrentando o inseto gigante 48
K Fugindo de Raccoon City 48
▶ Primeiro capítulo - A aventura de Claire 51
A Entrando pelos fundos da delgacia 51
B Em busca do Unicorn Medal 51
C O confronto com Mr. X 52
D O hall de entrada da delegacia 52
E A sala escura da delegacia 52
F O encontro com Leon 53
G O puzzle das jóias 53
H O chefe do departamento de polícia 53
I Acionando a porta eletrônica 54
J A criança em busca dos pais 54
K Chegando ao estacionamento 54
▶ Segundo capítulo - A grande ameaça 55
A Novo confronto com Mr. X 55
B Chegando ao terceiro andar 55
C A morte da chefe Irons 56
D O desaparecimento de Sherry 56
E Explorando os esgotos da cidade 56
F Bloqueando a água da cachoeira 57
G Usando um meio de transporte 57
H Enfrentando William Birkin 57
I Os bastidores do laboratório 58
J Os caminhos por dentro do gerador de força 58
K O encontro com Annette 58
L O salvamento de Sherry 59
M A batalha final contra Mr. X 59
N A explosão do trem em fuga 59
• DICAS 60

COMANDOS GERAIS

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar à esquerda
→ ..... Virar à direita
■ ..... Correr
● ..... Inventário
▲ ..... Cancelar
X ..... Ação / Atirar
R1 ..... Empunhar Arma
Start ..... Pausar
Select ..... Configuração

DETALHES IMPORTANTES

Ao equipar uma arma, aperte **R1** para mirar no inimigo. Você poderá atirar para cima ou para baixo (**R1** e depois ↑ ou ↓) dependendo da arma. Dentro da Configuração, você encontrará as opções **Key Config** (podendo escolher os tipos de comandos **A**, **B** ou **C**, pré-definidos pelo computador), **Vibration** (para o controle Dual Shock), **Sound** (som Stereo e Mono), **Monitor Adjus** (para ajustar as cores da TV) e **Reset** (para reiniciar o jogo).

PEQUENAS DIFERENÇAS

As aventuras dos personagens são exatamente iguais, ou seja, o Scenario A de Leon é igual ao Scenario A de Claire. As únicas mudanças que ocorrem entre um e outro é que Claire usará alguns itens diferentes; o exemplo, Leon começará com o Lighter, enquanto Claire com o Lockpick.

Claire poderá abrir os gavetas sem precisar de chaves, ao contrário de Leon que precisará das Small Keys. Por outro lado, apenas jogando com Leon você poderá obter as partes de novos armamentos, que permitirá aumentar o seu poder de destruição. Leon encontrará os plugs, enquanto Claire precisará encontrar as Stones (ambos os itens estarão nos mesmos lugares). Fora isso, outra grande diferença será a presença dos outros personagens. Na aventura de Leon, o chefe Brian Irons não tem participação e o mesmo acontece no jogo de Claire em relação ao repórter Ben Bertolucci.

USANDO AS ESTRATÉGIAS

As estratégias a seguir são do Scenario A de Leon e do Scenario B de Claire. Caso queira jogar o Scenario A de Claire e o Scenario B de Leon, basta seguir a estratégia, levando em conta as pequenas diferenças de uso dos itens, suas localizações e seu uso pelos personagens. Por exemplo, no Scenario A de Claire Sherry ficará doente e você deverá pegar o antídoto para ela. Jogando no Scenario B de Leon, Ada será morta por Mr. X.

Outro detalhe importante e distinto em ambos os personagens é que Claire pegará certos tipos de armas, enquanto Leon pegará outros. Excêto a estratégia que servirá para ambos os personagens, tanto no Scenario A quanto no Scenario B.

OS VÍNCULOS

Em Residente Evil 2 você jogará com dois personagens principais e também controlará dois extras em determinados momentos. No entanto, os personagens Leon e Claire possuem duas versões da história que são chamadas de Scenario A e Scenario B. Se você jogar no Scenario A, o jogo será curto, mostrando o primeiro final e você não encontrará todos os arquivos (Files). Jogando no Scenario B, você verá um jogo mais extenso, que mostrará o momento exato de alguns acontecimentos.

Será possível inclusive pegar todos os arquivos do jogo, além de ver o segundo final e enfrentar o monstro Mr. X. Termine o Scenario A de um personagem e você habilitará o Scenario B da outro personagem. O mais interessante é que à história de um personagem é ligada à história do outro, ou seja, se você jogar no Scenario A de Claire e depois jogar no Scenario B de Leon, entenderá melhor o enredo e alguns dos eventos.

USANDO ERVAS

Se combinar ervas adequadamente, o uso dos F. Aid Spray passa a ser desnecessário (o uso de muitos F. Aid Spray influencia no ranking final). Você poderá usar ervas medicinais que são do três tipos: **Green**, **Red** e **Blue**. A Green Herb recupera um terço de sua vida, a Red Herb serve para aumentar a eficácia da Green Herb (combine uma Red Herb com uma ou duas Green Herbs e isto duplicará a sua eficácia). A Blue Herb serve para curar envenenamento.

A vida (HP) do personagem é indicada pela linha vital no inventário. Linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), linha vermelha indica abaixo de 50. Você encontrará plantações de Blue Herbs, que poderão ser usadas sempre que quiser.

VALOR EM HP

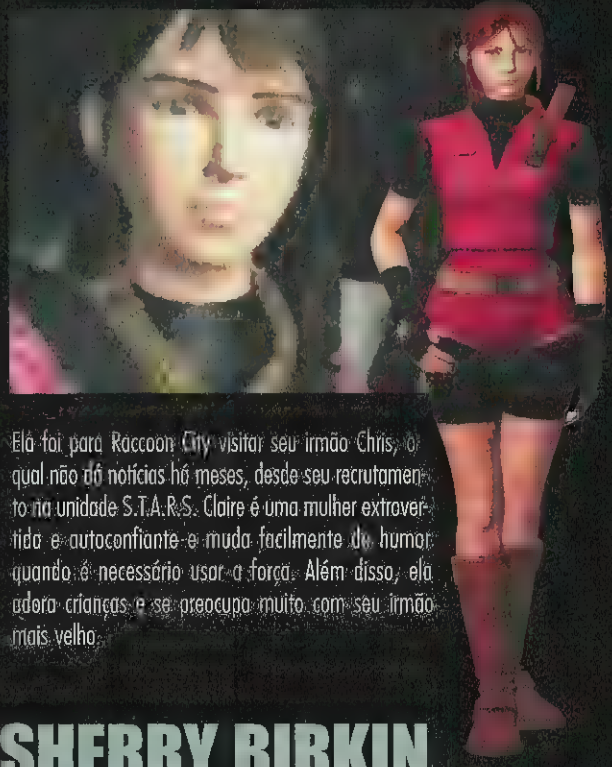
Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP

CONHEÇA OS PERSONAGES

LEON S. KENNEDY

Em seu primeiro dia de trabalho no departamento de polícia de Raccoon City, Leon é uma pessoa exigente e gosta de que colaborem com suas idéias. Mesmo sabendo dos riscos, Leon decide procurar sobreviventes e sair da cidade.

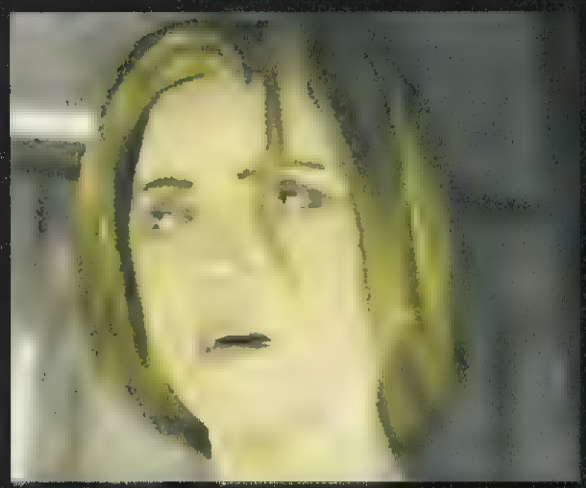
CLAIRE REDFIELD



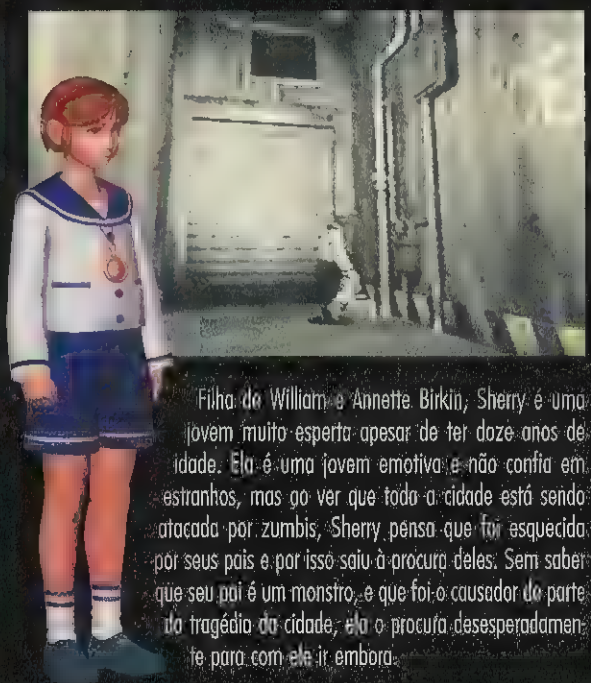
Ela foi para Raccoon City visitar seu irmão Chris, o qual não dá notícias há meses, desde seu recrutamento na unidade S.T.A.R.S. Claire é uma mulher extrovertida e autoconfiante e muda facilmente de humor quando é necessário usar a força. Além disso, ela adora crianças e se preocupa muito com seu irmão mais velho.

ANNETTE BIRKIN

Uma cientista extremamente dedicada, mas se considera um fracasso como mãe. Annette ajudou seu marido, William, a desenvolver o G-Virus, deixando de cuidar de sua filha Sherry. Ela sabia que seu marido não entregaria o G-Virus para a Umbrella, só não imaginou que Raccoon City seria condenada a morte e desde então procura a sua filha desesperadamente.



SHERRY BIRKIN

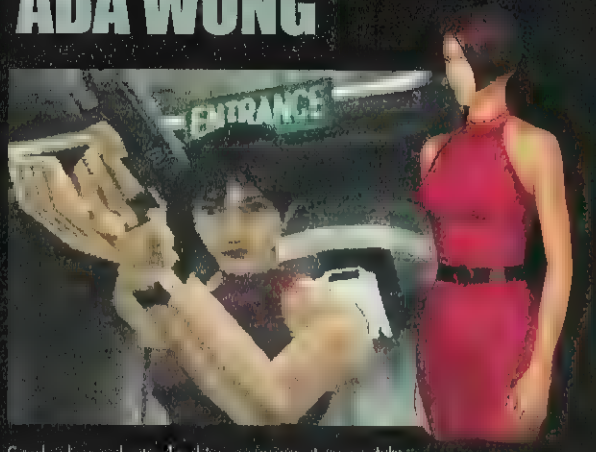


Filha de William e Annette Birkin, Sherry é uma jovem muito esperta apesar de ter doze anos de idade. Ela é uma jovem emotiva e não confia em estranhos, mas ao ver que toda a cidade está sendo atacada por zumbis, Sherry pensa que foi esquecida por seus pais e por isso saiu à procura deles. Sem saber que seu pai é um monstro, e que foi o causador da parte da tragédia da cidade, ela o procura desesperadamente para com ele ir embora.

BRIAN IRONS

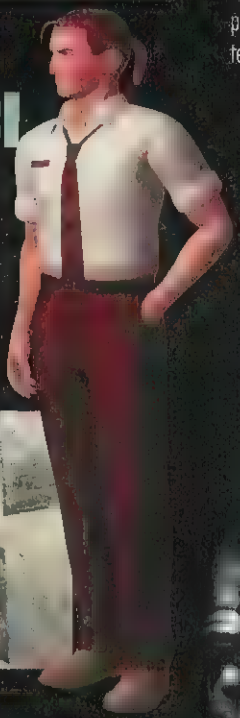
Determinado e arrogante, Brian Irons subiu rapidamente de cargo, tornando-se o chefe do departamento de polícia da cidade. Ele é o principal suspeito de encobrir os acontecimentos relacionados à Umbrella, pois Chris descobriu que a mesma financiaria a candidatura de Brian à prefeitura de Raccoon City, se ele colaborasse.

ADA WONG



Sendo descendente de chineses e americanos, Ada é uma mulher muito inteligente e discreta. Atrás de sua aparência de simples civil, ela omite sua profissão de espiã profissional. Após meses sem notícias de seu namorado John, que trabalhava para a Umbrella, ela veio para Raccoon City procurá-lo. Mas também procura pelo repórte Ben, o qual sabe de informações comprometedoras sobre a Umbrella e um suposto super vírus.

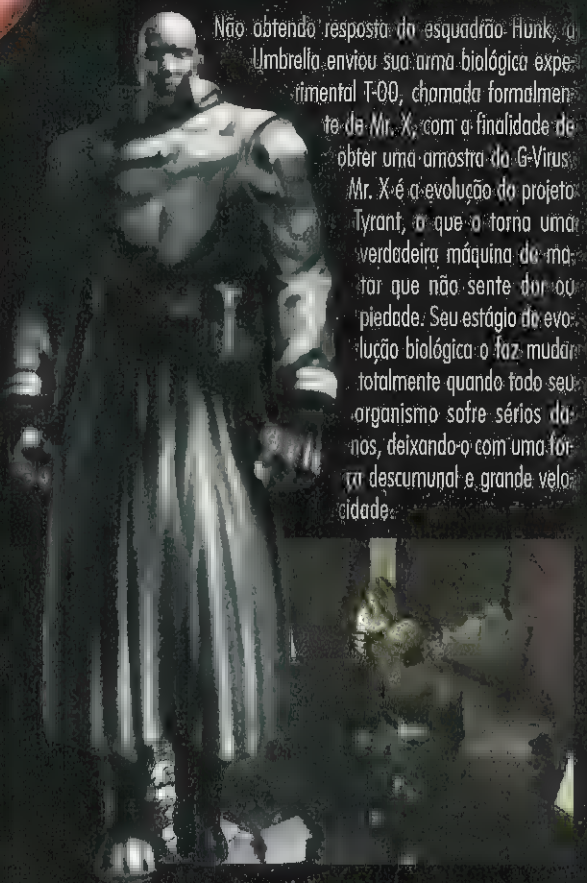
BEN BERTOLUCCI



Considerado um repórter ousado, Ben descobriu que o chefe do departamento de polícia da cidade estava acobertando a Umbrella e seu desenvolvimento de armas biológicas. Ao conseguir as provas para seu furo jornalístico, a cidade estava sendo atacada. Ele foi perseguido por alguma coisa e, temendo ser morto, se trancou em uma das celas da delegacia.

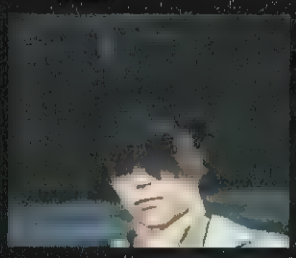
MR. X

Não obtendo resposta do esquadrão Hunk, a Umbrella enviou sua arma biológica experimental T-00, chamada formalmente de Mr. X, com a finalidade de obter uma amostra do G-Virus. Mr. X é a evolução do projeto Tyrant, o que o torna uma verdadeira máquina de matar que não sente dor ou piedade. Seu estágio de evolução biológica o faz mudar totalmente quando todo seu organismo sofre sérios danos, deixando-o com uma força descumunal e grande velocidade.



WILLIAM BIRKIN

Ela trabalhava para Umbrella e graças a ela, desenvolveu o poderoso G Virus. William não pretendia entregar o vírus, mas a Umbrella enviou seu esquadrão Hunk e William acabou sendo ferido mortalmente. Antes de morrer, ele injetou o G-Vírus em si mesmo, tornando-se um monstro para se vingar dos que o condenaram. O vírus faz seu corpo evoluir constantemente, perdendo assim seus traços humanos.



A AVENTURA DE LEON

PRIMEIRO CAPÍTULO

Após o incidente na mansão, Chris, Jill, Barry e Rebecca tentam alertar o departamento de polícia. Brian Irons, chefe do departamento, abafou o caso para encobrir a corporação farmacêutica Umbrella.

Algum tempo depois, Raccoon City é contaminada por um vírus mortal. Leon Scott Kennedy, um recém contratado policial do departamento de Raccoon, chega à cidade e logo se vê em um filme de terror, com zumbis surgindo de todos os lados. Durante sua fuga, ele encontra Claire Redfield, irmã de Chris.

Ambos fogem em um carro de polícia, mas a explosão de um caminhão desgovernado os separa e ambos combinam de se encontrarem no departamento de polícia...

PARTE-A Nas ruas de Raccoon City

Você começará nas ruas de Raccoon City, lá desvie dos zumbis que encontrar no caminho e entre na loja no final da rua. Você encontrará Tony. Ao ver que Leon não é um zumbi, ele explicará o que está acontecendo. Após a conversa, pegue munição atrás dos dois **balcões** e os zumbis matarão Tony. Fique atrás do balcão e mate os zumbis com a sua Hand Gun. Pegue a Shotgun no corpo de Tony e entre na porta ao fundo. Pegue munição na ambulância que está no final do beco e os zumbis arrebentarão o portão. Derrube os zumbis com tiros de Hand Gun, atravesse a quadra de basquete e também a viela seguinte. Quando descer a escada de metal, pegue munição na lata de lixo ao lado, suba na **caixa** de lixo de metal à esquerda, derrube os zumbis que bloquearem o seu caminho e abra o portão adiante. Esquive-se dos demais zumbis e os que encontrar na rua. Entre no ônibus, pegue munição no banco de trás e saia pela porta da frente, matando dois zumbis que estarão no caminho. Na rua há muitos zumbis, esquive-se de todos até chegar no portão do departamento de polícia.

PARTE-B Chegando ao departamento de polícia

Desça pela escadaria adiante e suba do outro lado, entre no departamento de polícia e vá para a porta ao lado do balcão, para encontrar o policial **Marvin**. Ele explicará que perdeu contato com Chris e os outros integrantes da S.T.A.R.S., além de contar o que aconteceu nos últimos dias. Ele entregará a Blue Key Card e obrigará você a sair. Vá ao balcão e mexa no computador, para usar o cartão e destrancar duas portas. Pegue o Ink Ribbon ao lado da máquina de escrever e munição de Hand Gun no balcão. Entre na porta dupla à esquerda e deixe seus itens no baú. Arquive em seu inventário o Police Memorandum que está sobre a cadeira e saia usando a porta do fundo da sala. Examine o corpo do policial para pegar munição de Hand Gun e olhe o sangue no chão. A criatura Licker aparecerá. Mate-a, pegue a Green Herb e entre na porta adiante para chegar em um corredor. Siga por ele sem encostar nas janelas vedadas ou será atacado por zumbis.

Entre na **porta dupla** adiante, arquive em seu inventário o Operation Report 1 que está sobre a mesa à esquerda. Visite a saleta ao fundo e use o Lighter na lareira para pegar a Red Jewel (há munição no fundo da sala). Volte e entre na porta no final do corredor.

PARTE-C O segundo andar do departamento de polícia

Derrube os zumbis que encontrar no caminho, pegue duas Green Herbs embaixo da escada e entre na porta ao lado, chegando na sala escura onde são reveladas as fotografias.

Pegue um Ink Ribbon na **mesa** e arquive em seu inventário o Operation Report 2 que está atrás da máquina de escrever. No armário ao lado do baú, há munição de Hand Gun. Salve seu progresso e deixe os itens no baú, leve sua Hand Gun e munição. Saia da sala e suba pela escada, ao fundo no segundo andar há três estátuas, das quais duas são móveis. Empurre a estátua vermelha para a parede do lado direito e faça o contrário com a estátua cinza. Isso fará a estátua central soltar a segunda **Red Jewel**, pegue-a e entre na porta ao lado (há munição atrás da estátua central).

No corredor seguinte, mate os zumbis e entre na sala da S.T.A.R.S. No armário de metal você encontrará uma segunda Shotgun. Pegue um F. Aid Spray na bolsa de primeiros socorros ao lado da estante. Depois vá para o outro lado da sala e pegue munição atrás da mesa de Wesker (diante do símbolo da S.T.A.R.S.).

PARTE-D Encontrando a Unicorn Medal

Examine a mesa de **Wesker** várias vezes para encontrar o Film D, que você poderá revelar na sala escura. Examine a mesa de Chris para arquivar em seu inventário o Chris´s Diary e encontrar a Unicorn Medal. Em seguida Claire aparecerá e Leon entregará o diário do irmão dela. Eles combinam procurar sobreviventes e sair da cidade, mas antes Leon entregará um rádio comunicador para Claire. Agora vá até a sala escura para revelar e arquivar em seu inventário o Film D e deixar os demais itens no baú. Leve a Unicorn Medal e duas armas.

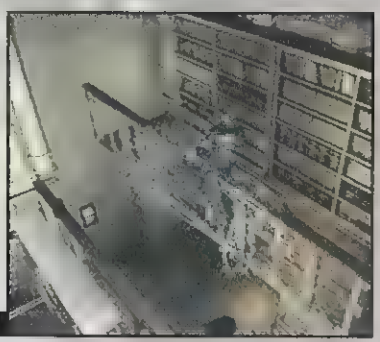
Vá para o hall de entrada da delegacia e use a Unicorn Medal na **estátua**, para obter a Spade Key (use a opção Check nas chaves e em alguns itens que encontrar, para saber seu verdadeiro nome). Pegando a chave, entre na porta que está do lado esquerdo da porta por onde você entrou no departamento. Use a Shotgun para matar os zumbis que aparecerem, então entre na porta dupla azul. Mate os zumbis que encontrar e entre na saleta adiante.

Digite os números 2236 no cofre para pegar munição de Shotgun e o Police Station Map.

PARTE-E O puzzle na biblioteca

Atrás da mesa, nesta mesma sala, há duas Green Herbs (na mesa ao lado da saleta há Ink Ribbon). Visitando o corredor ao fundo, você encontrará o corpo de um policial, pegue munição para a Hand Gun.

Volte até onde você encontrou a criatura Licker e abra a **porta** que está próxima. Dentro da sala, arquive em seu inventário o Patrol Report que está perto do móvel cinza ao fundo. No gabinete amarelo há um Ink Ribbon e, do outro lado da sala, pegue munição no outro gabinete ao fundo. Em seguida empurre a escada até o gabinete para pegar a Square Crank (deixe-a no baú). Vá até a entrada da sala da S.T.A.R.S., no segundo andar, e entre na porta no final do corredor. Use a Shotgun para matar os zumbis da sala, vá para o corredor escuro e pegue munição de Hand Gun no armário aberto. Depois saia pelo corredor pequeno ao lado e observe a mezinha com um vaso em cima (ela será importante mais tarde). Entre na porta ao lado para chegar à biblioteca, suba através da escada e vá para o final da **plataforma**, onde o chão se quebrará.



PARTE-F No telhado da delegacia

Olhe a figura na parede e acione o interruptor adiante, para ativar um puzzle. Você deverá posicionar as estantes do mesmo jeito que está na figura. Mexa apenas nas duas **estantes** do lado esquerdo e escolha a opção "Right". Feito isso, aquela figura revelará o Bishop Plug.

Pegue a Red Herb na mezinha embaixo da escada e abra a porta dupla ao lado, chegando na parte de cima do hall de entrada do departamento. Mate os zumbis que estiverem em seu caminho e abaixe a escada de metal mais adiante, mas não desça por ela. Continue até a outra porta para chegar em uma sala de recepção. Pegue a Small Key na cadeira e arquive em seu inventário o Secretary's Diary A (há Ink Ribbon na máquina de escrever). Deixe todos os itens no baú, exceto suas armas e munições, além das duas Red Jewels. Entrando na porta do outro lado, à esquerda, há um helicóptero em chamas e dois zumbis. Vá para a direita e, após passar a porta seguinte, destranque a porta azul do corredor e examine o **corpo** do policial que está mais adiante, para encontrar munição de Hand Gun. Atravesse o corredor, evitando os corvos que aparecerem. Entre na porta adiante e você chegará no telhado da delegacia, onde encontrará novamente o helicóptero em chamas.

PARTE-G A chave da estátua

Desça através da escada que está adiante, desvie dos **zumbis** até chegar a casa de força. Do outro lado você encontrará Ink Ribbon, munição de Hand Gun e a Valve Handle (não abra a porta ao lado ou encontrará zumbis).

Faça o caminho de volta até o helicóptero e, na grade ao lado, use a **Valve Handle** para estourar a caixa de água e apagar o fogo.

Pegue munição de Hand Gun na porta do helicóptero e vá para a parte da frente. Entre na porta ao lado e, dentro desta sala, procure por munição de Shotgun, Ink Ribbon e a Diamond Key. Coloque as Red Jewels nas duas estátuas que estão ao lado da estátua central para obter o Knight Plug. Vá para a sala do baú, leve suas armas e munição, a Diamond Key e a Small Key. Volte para a biblioteca e use a Small Key para destrancar aquela mezinha e pegar a H. Gun Parts (combine este com a Hand Gun para obter a C. Hand Gun).

Desça para o hall de entrada da delegacia e entre por aquela porta, ao lado da porta de entrada. Ignore a porta dupla azul e siga para o final do corredor, chegando a um outro corredor. Mate os zumbis e entre na porta de metal, chegando a sala de interrogatórios.

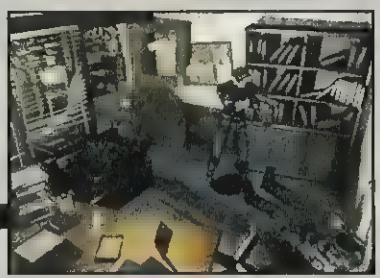
PARTE-H Conhecendo a delegacia

Pegue a Cord e o F. Aid Spray sobre a mesa, e no armário ao fundo pegue o Rook Plug e saia da sala.

Um Licker aparecerá, mate-o e entre na sala ao lado para pegar a Small Key sobre a mesa. Faça o caminho até a sala escura, use a Small Key para abrir a gaveta da mezinha que está na sala onde você encontrou o primeiro baú no departamento de polícia, aproveite para deixar os itens que encontrou, exceto a Diamond Key. Chegando na sala escura, ignore-a e siga para a porta no final do corredor.

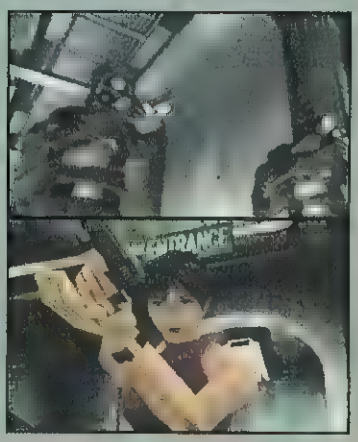
Na sala dos **armários de metal**, mate os zumbis e procure munição de Shotgun e a Film C. Entre na outra porta para chegar até a uma sala que está toda revirada. Pegue Green Herb e entre na saleta do outro lado, para encontrar o policial **Marvin**. Ele se transformará em um zumbi, mate-o e pegue a Heart Key sobre a mesa.

Vá para o outro lado da sala e pegue a munição de Hand Gun no armário, e arquive em seu inventário o Memo to Leon que está sobre a mesa. Use a porta ao lado para chegar no hall de entrada do departamento. Passe na sala do baú e pegue a Cord, depois vá para a sala do cofre e abra a porta ao lado da saleta.



OS SEGREDOS DA UMBRELLA

SEGUNDO CAPÍTULO



A chegada de Leon a Raccoon City não foi das melhores. Em pouco tempo, ele descobriu que a cidade inteira estava morta. Ainda sem muitos detalhes, Leon sabe que um vírus mortal foi criado e, acidentalmente, infectou a cidade. Leon encontrou Claire e juntos combinaram de procurar possíveis sobreviventes e fugir de Raccoon City. No entanto, Leon ainda descobrirá muitos outros detalhes importantes, assim também a jovem Ada Wong. Ela procura por John, seu namorado, e por um repórter chamado Ben. Para chegar ao desfecho desta aventura, confira o restante da estratégia a seguir.

PARTE-A A jovem do estacionamento

Combine as duas Green Herbs que estão do outro lado e atravesse o corredor, use a Card no painel adiante para fechar as janelas. Antes de descer a escada, pegue munição de Shotgun na **estante** do outro lado. O corredor seguinte o levará para o estacionamento, mate os cachorros e siga para o lado esquerdo do corredor.

Entre na porta dupla para chegar a um beco e desça no subterrâneo, para chegar a uma sala com um baú. Depois volte ao corredor e entre na porta dupla de cor marrom. Nesta sala, pegue a Green Herb e mexa no painel que está ao fundo para acionar a porta eletrônica ao lado. No painel, aperte os cinco botões escolhendo as opções nesta ordem: **Up**, **Up**, **Down**, **Up** e **Down**. Mais ao lado, você encontrará o Police B1 Map, em seguida saia da sala e entre na porta que está ao lado do escrito "Parking". Chegando ao estacionamento, você encontrará Ada. Ela se apresentará a Leon e dirá que procura um homem chamado Ben. Ela pedirá

sua ajuda para empurrar o **veículo**, faça isso e depois pegue a Green Herb do outro lado do estacionamento, então entre na porta revelada.

PARTE-B O misterioso repórter da prisão

A jovem Ada sairá correndo, vá até ao final do corredor e pegue o Film A sobre a mesa, entre na grade ao lado e, na cela mais adiante, você encontrará o repórter **Ben**. Ada chegará em seguida e perguntará sobre o John, o namorado que desapareceu e supostamente estava em Raccoon City.

Ben está preso para se proteger dos monstros, ele acha que querem matá-lo por saber demais. Um grito estranho será ouvido, Ada irá embora e um lugar no mapa será mostrado. Pegue a Manhole Opener no armário ao lado e volte para o corredor anterior, entrando por aquela porta ignorada a pouco. Distancie-se das grades com os cachorros, se tentar pegar a erva do

outro lado, eles o atacarão. Use a Manhole Opener na tampa do esgoto e desça. Atravesse o esgoto com cuidado com as aranhas, e suba pela escada adiante. Entre na porta ao lado, pegue a Blue Herb e o Ink Ribbon. Salve seu progresso e leve os plugs, entre na próxima porta e use os plugs no **painel** do outro lado. Saia da sala e Ada aparecerá. Após a conversa, você controlará Ada. Mate os cachorros e desça de elevador para pegar munição de Shotgun.

PARTE-C A sala de autópsia

Suba para a área anterior e entre na porta ao lado, pegue o Sewage Disposal Map na **parede**. Desça os degraus e alinhe as caixas formando uma ponte, depois mexa no painel para encher o lugar com água. Atravesse as

caixas e pegue a Club Key no armário, então volte até onde Leon está e Ada jogará os itens que encontrou para ele, indo embora em seguida. Controlando Leon, pegue a Club Key e a munição de Shotgun, depois faça o caminho de volta através do estacionamento. No corredor, você encontrará dois Lickers. Mate-os e abra a porta dupla mais adiante, chegando na sala de **autópsia**. Pegue o Red Card Key no armário e os zumbis se levantarão. Mate-os e use o Red Card Key na luz verde ao lado da porta eletrônica, então entre. Pegue munição de Shotgun e Hand Gun. Abrindo o

armário ao fundo, você encontrará uma S. Machine Gun e um Side Pack (este aumentará dois espaços em seu inventário). Pegando estes itens, eles não estarão acessíveis no Scenario B de Claire. Pegue apenas a S. Machine Gun e volte para o corredor onde você fechou as janelas.

PARTE-D O terceiro andar do departamento de polícia

Entre na porta ao lado da **escada**, pegue munição de Shotgun no terceiro armário ao fundo e arquive em seu inventário o Watchman's Diary que está sobre a cama. Pegue o Magnum ao lado e vá para a sala de interrogatório, mas não entre nela.

Abra a porta verde no final do corredor, nesta sala use o Lighter na parede ao lado dos três bustos. Acione o busto do meio, o da direita e o da esquerda para soltar a C. Cogwheel. Pegue este item e o Film B ao fundo e vá para a biblioteca

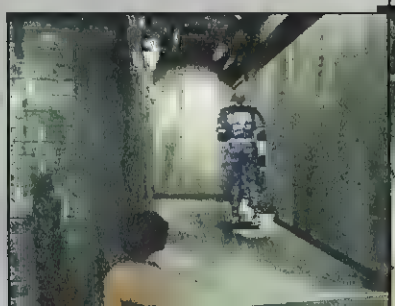
(leve a Square Crank e a C. Cogwheel). Na biblioteca, alguns zumbis invadirão o departamento. Suba pela escada da biblioteca e entre na porta mais acima, chegando ao terceiro andar. Entre na porta do outro lado e use a Square Crank na parede à direita da sala, para baixar uma escada. Subindo, use a C. Cogwheel nas engrenagens adiante e acione o botão para abrir uma porta secreta, onde encontrará o Knight Plug. Examine o lugar onde o plug estava para descer mais rápido. Ben será atacado por uma criatura, vá até ele para saber sobre uma **conspiração**. Ele entregará o Mail to the Chief (o chefe de polícia Brian Irons sabe que a Umbrella está criando armas biológicas e que o laboratório na mansão foi destruído).

PARTE-E O caminho para o esgoto da cidade

Em seguida, Ben morrerá e uma criatura sairá de seu corpo, Ada chegará e depois Leon informará Claire sobre as descobertas. Atravesse o esgoto e pare na sala do baú para salvar seu progresso. Entre na sala ao lado e a **criatura** que matou Ben se desenvolverá. Atire nele sem parar. Matando-a, use o Knight Plug no painel ao fundo, para abrir a porta. Ada

aparecerá novamente e Leon pedirá para ela ajudá-lo. Ada o acompanhará nos esgotos, entre na porta adiante. Após a primeira seção, pegue Blue Herbs e entre na porta seguinte, chegando na sala de controle. Arquive em seu inventário o Sewer Manager Fax que está sobre a mesa, pegue o Ink Ribbon na máquina de escrever, munição de Hand Gun no móvel e empurre o armário para encontrar uma passagem. Desça e, na sala escura, use o Lighter na lamparina à direita e pegue munição de Magnum na estante.

Ascenda a lamparina do outro lado e pegue munição de Shotgun, volte para a sala do baú e salve seu progresso. Leve duas armas, munição e a Valve Handle, depois desça de **elevador**. No andar abaixo, uma mulher sairá correndo e Ada a perseguirá, fazendo Leon levar um tiro.



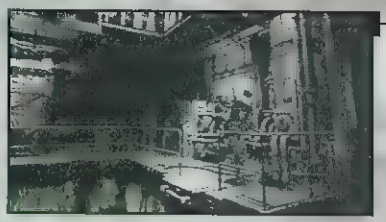
PARTE-F A história de William

Ele desmaiará e você controlará Ada. Siga a mulher e pegue o Sewer Map. Na área seguinte, suba a escada à esquerda e atravesse o **duto de ar**, descendo rapidamente do outro lado. A mulher desarmará Ada, se apresentando como Annette Birkin. Ela sabe que Ada é uma espiã e pensa que ela seja um dos culpados pela situação atual de seu marido, William Birkin. William criou o G-Virus e não queria entregar seu projeto para a Umbrella, apesar de trabalhar para ela. A corporação enviou os mercenários para pegar o G-Virus e William foi ferido mortalmente. Annette tentou ajudá-lo, mas era tarde demais. William injeta o G-Virus em seu próprio corpo e sofre uma mutação, que o transforma em um monstro irracional. Ele mata todos os mercenários e destrói o G-Virus, os ratos e baratas transmitem o G-Virus através do reservatório de água, matando toda a população da cidade. Após a história, Ada então derrubará Annette. Agora atravesse a ponte e desça a escada, Leon acordará. Vá atrás de Ada e, nos esgotos, siga para o lado esquerdo, para pegar a Wolf Medal e a munição de Shotgun nos dois **corpos** que estão caídos. Depois vá para o outro lado do esgoto, desviando-se das aranhas gigantes e abra a portão.

PARTE-G Enfrentando o crocodilo gigante

Na área seguinte, use a Wolf Medal no painel ao lado da cachoeira, depois suba na parte seca e entre através da porta. Do outro lado, há uma plantação de Blue Herbs que você poderá usar quando quiser.

Mais adiante, use a **Valve Handle** para baixar a ponte, pegue Green Herbs do outro lado e Ink Ribbon. Então use a Valve Handle para erguer a ponte e siga através do corredor. Você encontrará Ada e um crocodilo gigante aparecerá, volte no corredor e mexa na luz que está piscando para derrubar um botijão de gás. Espere o crocodilo **morder** o botijão e atire.

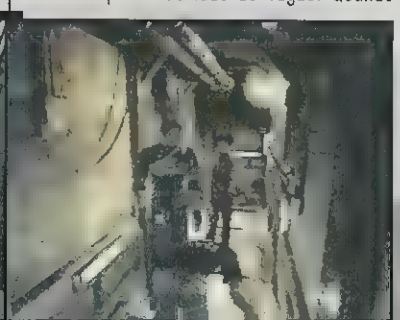


Abra a porta no final do corredor e pegue um Ink Ribbon que está no lixo, Ada fará um curativo em Leon. Suba a escada e atravesse a ponte, indo para o lado esquerdo, onde encontrará a Eagle Medal. Arquive em seu inventário o Sewer Manager Diary e volte até o grande ventilador (use a Valve Handle e pare o ventilador). Do outro lado do tubo, vá até aquela cachoeira e use a Eagle Medal no painel, para acessar a porta. Atravesse a área seguinte para chegar a um bonde. Ative o painel à direito do bonde e uma mão tentará acertá-lo. Fique em um dos cantos e atire na mão, em seguida você chegará no fim do caminho.

PARTE-H A entrada do laboratório da Umbrella

Saia do bonde e use o Lighter no sinalizador à sua esquerda, para encontrar a Weapon Box Key. Entre na porta adiante e mate os zumbis que encontrar. Vá para o corredor da esquerda e examine o **corpo** para pegar a Shotgun Parts (combine-a com a Shotgun para criar a C. Shotgun). Siga pelo corredor da direita e, no corredor seguinte, mate mais zumbis, depois siga para o lado esquerdo (do lado direito há apenas Green Herbs). Subindo a escada, você estará na cabine de controle. Pegue o F. Aid Spray no armário e munição do lado oposto.

Deixe os itens no baú, leve duas armas, munição e ervas combinadas, então entre na porta adiante. Pegue munição de Hand Gun nos latões ao fundo e o Factory Map adiante. Entre no **vagão** e pegue a C. Panel Key, depois use-a no painel ao lado do vagão. Quando estiver descendo, Ada será ferida e desmaiará. Saia do vagão e equipe sua melhor arma, William aparecerá e perderá seus traços humanos se trasformando em um monstro. Atire nele, mas não deixe ele se aproximar. Vencendo-o, entre no vagão para cuidar de Ada. Leon deixará Ada em um lugar seguro enquanto irá investigar o laboratório da Umbrella.



PARTE-I Ativando o gerador de força

Pegue munição de Shotgun no armário, Green Herb, munição de Magnum sobre a mesa e Ink Ribbon. Saia da sala e entre na porta ao lado. Você chegará a um gerador de força que se divide em dois caminhos. Siga o corredor azul, na área seguinte entre na porta que está congelada. Você encontrará um F. Aid Spray e o Fuse Case, use este na luz azul que está piscando, para obter o Main Fuse. Volte até o gerador de força e use o Main Fuse no centro, depois siga o corredor vermelho e, na área seguinte, entre na porta no final do corredor.

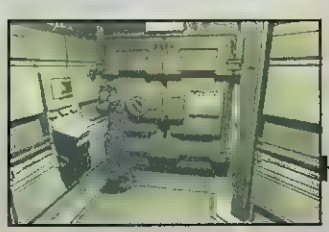
Pegue o Flamethrower no armário, arquive em seu inventário o User Registration e o Lab Security Manual que estão sobre o painel que está piscando. Acione o botão do painel, use o Flamethrower ou o Lighter para queimar as raízes e entre no duto de ventilação. Mate dois Lickers, pegue a munição de Shotgun no armário e Ink Ribbon ao lado da porta, depois saia e abra a porta perto do escrito "West Area".

Use o Flamethrower nos monstros plantas, pegue as Green Herbs do outro lado e desça a escada. No corredor da área seguinte, mate três Lickers e pegue mais Green Herbs. Após a próxima porta, pegue o Laboratory Map no computador de luz azul e guarde os itens no baú adiante.

PARTE-J Enfrentando o inseto gigante

Leve a C. Shotgun com munição, a Magnum e o Weapon Box Key. Entre na porta ao lado e, no final do corredor, siga para o lado esquerdo de Leon, entrando na nova sala. Abra o armário que está com a luz acesa, para pegar a Magnum Parts (combine-a com a Magnum para obter a C. Magnum).

Explorando a sala ao lado, mate os zumbis e procure o Red Card Key, voltando ao corredor antes desta sala. Use o Red Card Key para abrir a porta do outro lado deste corredor e equipe a C. Magnum para matar um inseto gigante. Mate as larvas sobre o computador ao fundo e digite o código "GUEST", para registrar sua impressão digital. Saia da sala e volte até aquele corredor azul, perto do gerador de força. Leve o Flamethrower para matar os monstros plantas do caminho. Chegando no corredor azul, vá até as duas portas antes da sala congelada, abra a porta da direita e registre sua digital no painel ao fundo, mas para entrar será necessário a digital de uma segunda pessoa (você conseguirá entrar nesta sala jogando no Scenario B de Claire).

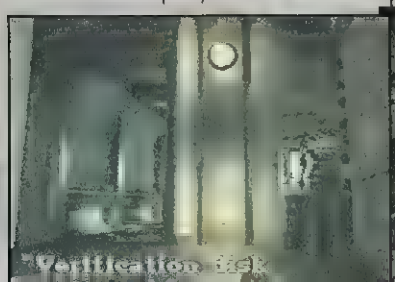


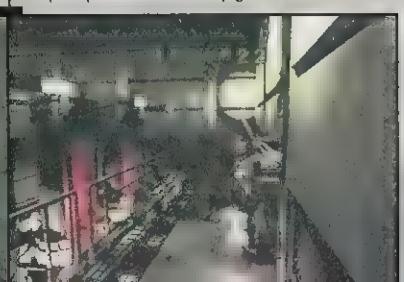
Abra a outra porta e mate alguns zumbis, pegue um F. Aid Spray e a munição de Magnum sobre a maca. Acione o interruptor ao fundo, para iluminar a sala. Pegue o MO Disk e volte até o andar abaixo, antes do corredor do baú.

PARTE-K Fugindo de Raccoon City

Annette aparecerá dizendo que você é um espião igual a Ada. Leon negará as acusações que ela faz e pouco depois um tremor derrubará escombros sobre Annette.

Leon pegará uma amostra do G-Virus com Annette e o sistema de auto destruição será acionado. Quando estiver no corredor vermelho, Ada aparecerá e pedirá o G-Virus para Leon, que não acreditava que ela fosse uma espiã. Ada se apaixonou por Leon e não consegue obrigá-lo a entregar o vírus. Antes de morrer, Annette dará um tiro em Ada e Leon tentará impedir que ela caia do gerador, mas não consegue. Após a cena, atravesse o corredor vermelho e desça a escadaria. Mate alguns zumbis no corredor e use o MO Disk no painel que estará aceso, para abrir a porta que dá acesso ao elevador (é bom estar com ervas combinadas). Ao entrar na última porta, você terá cinco minutos antes da destruição do laboratório, chame o elevador. William, que perdeu totalmente seus traços humanos, aparecerá. Use a C. Magnum e fique longe dele. Após alguns tiros, ele se transformará em um monstro muito rápido. Fique correndo ao redor da sala e encontre a melhor oportunidade para acertá-lo. Após alguns tiros, ele morrerá e o elevador chegará. Desça por ele e siga para o fim do corredor, e veja o primeiro final do jogo.





A AVENTURA DE CLAIRE

PRIMEIRO CAPÍTULO

Após o incidente na mansão, Chris, Jill, Barry e Rebecca tentam alertar o departamento de polícia. Mas Brian Irons, chefe do departamento, encobriu o caso para isentar a corporação farmacêutica Umbrella. Algum tempo depois, Raccoon City é contaminada por um vírus mortal. Claire Redfield chega na cidade para visitar seu irmão Chris. Mas logo se vê em um filme de terror, com zumbis surgindo de todos os lados. Durante sua fuga, ela encontra Leon Scott Kennedy, policial recém admitido. Ambos fogem em um carro de polícia, mas a explosão de um caminhão desgovernado os separa e ambos combinam de se encontrarem no departamento de polícia...

PARTE-A Entrando pelos fundos da delegacia

Você iniciará nas ruas de Raccoon City. Desvie dos zumbis que encontrar no caminho e entre no portão, atrás do departamento de polícia de Raccoon.

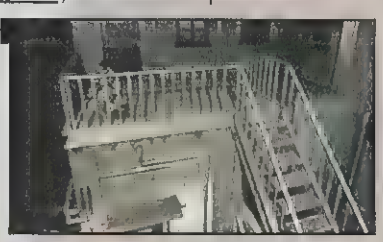
Ignore os zumbis que encontrar e vá para a guarita do lado direito, onde encontrará a Cabin Key sobre a mesa. Use a chave para destrancar a porta do lado oposto. Entrando na casa de força, pegue munição de Hand Gun e um Ink Ribbon na máquina de escrever. Abra a porta adiante e desvie dos zumbis que encontrar no caminho, subindo a escada que está adiante, você verá a cena de um policial pedindo ajuda a um helicóptero, no entanto acontecerá uma tragédia.

Após a cena, entre na porta adiante e pegue a Green Herb. Mais adiante no corredor, você poderá pegar munição de Hand Gun no corpo do policial, mas cuidado com os corvos. Destranque a porta azul no caminho e entre na porta no final do corredor.

PARTE-B Em busca da Unicorn Medal

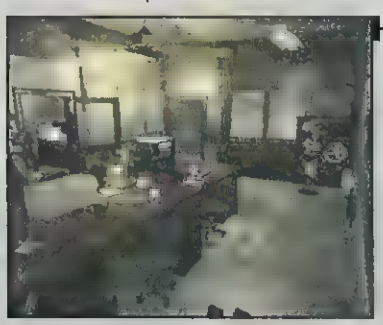
Do outro lado, entre rapidamente na porta seguinte para evitar os Lickers e então chegar na sala com um baú. Arquive em seu inventário o Secretary´s Diary A que está sobre o balcão, pegue o Ink Ribbon e munição de Hand Gun na cadeira. Guarde os itens no baú, levando apenas sua arma e munição. Abra a porta ao lado e, mais adiante, baixe a escada de metal para acessar o hall de entrada do departamento. Antes de descer a escada, dê a volta no andar de cima e derrube alguns zumbis para pegar a Unicorn Medal na parede. No andar abaixo, pegue o Grenade Launcher sobre o balcão e um Ink Ribbon, depois use a Unicorn Medal na estátua mais abaixo, para obter a Spade Key (use a opção Check nas chaves e em alguns itens que encontrar, para saber seu verdadeiro nome).

Volte até a sala do baú, depois entre por aquela porta azul que você destrancou no corredor dos corvos. Colete as Green Herbs e desça a escada, e então entre na porta abaixo.



PARTE-C O confronto com Mr. X

Pegue munição de Hand Gun no corpo do policial e, na sala ao lado, pegue a Valve Handle no móvel. Mate todos os zumbis e entre na saleta ao lado, onde encontrará um cofre.



Use a combinação 2236 para abri-lo e pegar Acid Rounds e o Police Station Map (atrás da mesa há duas Green Herbs). Pegue Ink Ribbon na mesa ao lado da saleta e abra a porta dupla do outro lado.

Use o Grenade Launcher para matar os zumbis e entre na porta no final do corredor, chegando a um outro corredor. Entre na segunda porta que encontrar, mate o Licker e pegue munição de Hand Gun.

Agora volte até o helicóptero em chamas e use a Valve Handle no **registro** ao lado, para estourar a caixa de água. Depois pegue Acid Rounds na cabine do helicóptero e volte até a

sala do baú, mas um segundo helicóptero aparecerá e soltará uma cápsula, de onde surgirá um gigante. No corredor você encontrará o monstro Mr. X, enviado pela Umbrella.

PARTE-D O hall de entrada da delegacia

Use o Grenade Launcher para derrubá-lo, depois reviste seu corpo para encontrar

munição e continue o seu caminho. Ao invés de entrar na sala do baú, vá até a parte da frente do helicóptero, onde escutará um grito.

Entre na porta adiante e pegue o Ink Ribbon e o **Blue Card Key**. Mate o Licker que aparecerá e vá até o balcão da entrada do departamento, para acessar o computador e destrancar as portas. Entre na porta dupla do lado esquerdo, chegando a outra sala com um baú. Mate os zumbis e arquive em seu inventário o Police Memorandum que está sobre a cadeira. Abra a gaveta da mezinha ao fundo, para pegar um F. Aid Spray.

Saia pela porta do outro lado e, no corredor seguinte, pegue munição de Hand Gun no **corpo** do policial e entre na porta ao lado. Arquive o Patrol Report perto do gabinete amarelo à direita e pegue Ink Ribbon no armário do lado oposto. Empurre a escada e suba nela para pegar o Lighter. Volte ao corredor e entre na porta que está em seu final, pegando a Green Herb.

PARTE-E A sala escura da delegacia

No corredor seguinte, evite andar junto às janelas e mate os zumbis que aparecerem. Depois entre na porta dupla ao lado. Nesta sala, arquive em seu inventário o Operation Report 1 que está sobre a mesa e entre na

saleta ao fundo. Use o **Lighter** na lareira para pegar a Red Jewel, pegue munição de Hand Gun no fundo da sala e volte ao corredor. Entre na porta no final dele e vá para baixo da escada, onde encontrará duas Green Herbs. Entre na porta ao lado, chegando na sala escura onde são reveladas as fotografias. Na mesa adiante, pegue Ink Ribbon e arquive o Operation Report 2 atrás da máquina de escrever. No armário de metal, ao lado do baú, há munição de Hand Gun. Salve seu progresso e deixe os itens no baú, leve sua Hand Gun e munição. Saia da sala, suba a escada e, ao fundo do segundo andar, há três **estátuas**. Duas delas são móveis.

PARTE-F O encontro com Leon

Empurre a estátua vermelha até a parede do lado direito e faça o contrário com a estátua cinza. Isso fará a estátua central soltar a segunda Red Jewel, pegue-a e entre na porta ao lado (há munição atrás da estátua central).

No corredor seguinte, entre na sala da S.T.A.R.S. e você encontrará Leon. Ele entregará o **Chris's Diary** para Claire. Eles combinam de procurar sobreviventes e sair da cidade, mas antes Leon entregará um rádio comunicador para Claire.

No armário de metal você encontrará a Bow Gun, pegue a Diamond Key sobre a mesa de Chris e vá ao outro lado da sala. Examine a mesa de Wesker, perto do símbolo da S.T.A.R.S., várias vezes para encontrar o Film D, que você poderá revelar na sala escura.

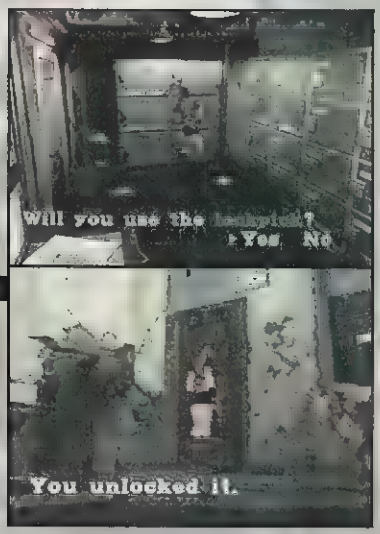
Ao tentar sair da sala, chegará um fax. Arquive em seu inventário o **Mail to Chris**, e então saia da sala.

PARTE-G O puzzle das jóias

Você avistará uma **menina** fugindo de um zumbi, mate-o e revele o Film D na sala escura, para arquivá-lo em seu inventário. No mesmo corredor da sala escura há outra porta, entre por ela e pegue a Plastic Bomb, munição de Bow Gun e o Film B nos armários de metal.

Entre na outra porta para chegar a uma sala que está toda revirada. Mate os zumbis e pegue a Green Herb, entre na saleta do outro lado para encontrar o Detonator (combine-o com a Plastic Bomb para obter a Bomb & Det.). Vá para o outro lado da sala e pegue munição de Hand Gun no armário e arquive em seu inventário o Memo to Leon que está sobre a mesa. Abra a **porta** ao lado para chegar no hall de entrada do departamento.

Suba pela escada de metal e vá até a sala do baú, pegue as duas Red Jewels e leve o Bomb & Det., depois saia pela outra porta. Entre naquela sala diante do helicóptero e use as Red Jewels nos bustos ao lado da estátua central, para obter a Blue Stone.



PARTE-H O chefe do departamento de polícia

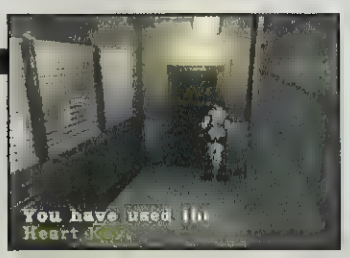
Saia da sala e use a Bomb & Det. na porta ao lado do helicóptero, para explodí-la. Chegando na sala adiante, olhe o corpo da mulher sobre a mesa e o **chefe de polícia**, Brian Irons, dirá que é o corpo da filha do prefeito.

Após a conversa, ele pedirá para ficar sozinho. Entre na porta do outro lado da sala, no final do corredor o levará a um recinto escuro onde Claire ouvirá passos. Entre na sala com cortinas vermelhas e ascenda o interruptor ao lado da porta. Arquive em seu inventário o Secretary's Diary B que está sobre a balcão e, ao fundo da sala, você encontrará aquela menina que fugiu do zumbi. Seu nome é Sherry e ela procura por seus pais. Ela sairá quando ouvir um grito estranho. Antes de seguir Sherry, pegue munição de Hand Gun na caixa ao fundo e, quando chegar na sala onde o chefe **Irons** estava, não haverá mais ninguém.

PARTE-I Acionando a porta eletrônica

Pegue a Heart Key sobre a mesa e arquive em seu inventário o Chief's Diary que está sobre a cadeira, depois mexa no quadro ao fundo, revelando um painel com três encaixes. Feito isso, vá até aquele corredor onde encontrou os corvos e saia através da porta azul.

No andar abaixo, abra a porta no mesmo corredor onde há outro corpo. Pegue as Green Herbs e mate os cachorros no corredor seguinte. Pegue Acid Rounds no armário atrás da escada e desça por ela. O corredor seguinte o levará para o estacionamento, mas antes entre na porta dupla de cor marrom para pegar Flame Rounds na mesa e Green Herb do lado oposto.

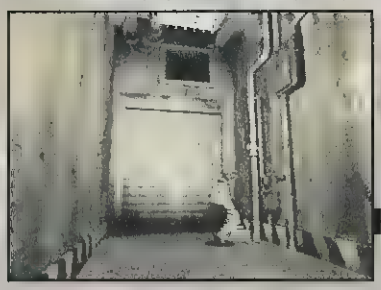


Mexa no painel ao fundo da sala para ativar a porta eletrônica ao lado. No painel, aperte os cinco botões escolhendo as opções nesta ordem: **Up, Up, Down, Up** e **Down**. Mais ao lado, você encontrará o **Police B1 Map**, em seguida saia da sala e entre na porta dupla no final do corredor à esquerda de Claire.

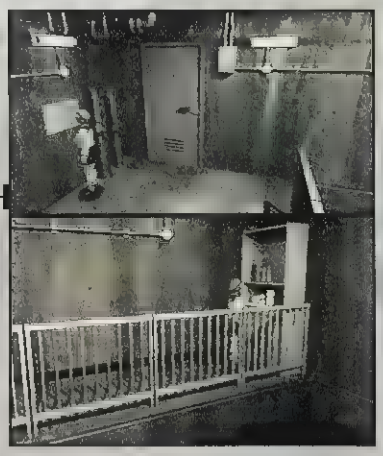
PARTE-J A criança em busca dos pais

Pegue a Red Herb no beco e desça no subterrâneo, para chegar a uma sala com um baú. Deixe todos os itens, exceto suas armas, a chave que pegou e o Lighter.

Ao sair, Sherry aparecerá e dirá que o grito que ouviu foi seu pai chamando-a e ela pretende ajudá-lo. Ela entrará em uma pequena passagem e você terá o controle sobre Sherry. Suba no elevador, desvie dos zumbis que encontrar no caminho e entre na porta ao lado.



Pegue o **Sewage Disposal Map** na parede e desça os degraus, depois alinhe as caixas formando uma ponte. Suba e mexa no painel para encher a sala de água. Atravesse as caixas e pegue a Club Key no armário. Saia da sala e entre na porta do outro lado, onde encontrará **R. Rounds**, pegue-a e volte até Claire. Sherry dirá que não encontrou seu pai, mas jogará a Club Key e a munição (caso a tenha pegado).



PARTE-K Chegando ao estacionamento

Sherry encontrará outro caminho para se encontrar com Claire e irá embora.

Controlando Claire, pegue os itens e volte até o corredor antes do beco, entrando na porta dupla adiante para chegar na sala de autópsia. Mate os dois Lickers e pegue o Red Card Key no armário ao fundo. Depois use o mesmo para abrir a porta que tem um painel verde, na outra extremidade do corredor. Ao entrar nesta sala, pegue as munições e, se não pegou o Side Pack ou a S. Machine Gun, ou um dos dois com Leon no Scenario A, poderá pegá-los com Claire.

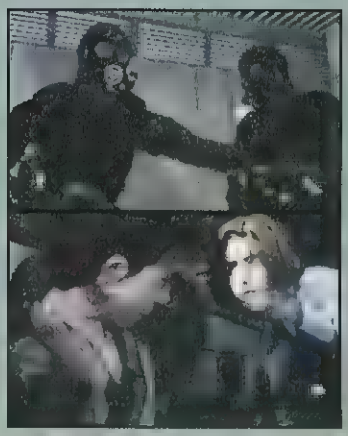
Saia da sala e entre na porta ao lado do escrito "Parking". Chegando ao estacionamento, mate os cachorros e pegue a Green Herb do outro lado. Depois entre na porta perto do carro e mate mais dois cachorros no corredor seguinte. Entre na porta ao lado, mate mais outros dois cachorros, e pegue a Square Crank e uma Blue Herb em uma das celas. Volte ao corredor e pegue o Film C sobre a mesa, depois entre na grade ao lado.

A GRANDE AMEAÇA

SEGUNDO CAPÍTULO

A chegada de Claire a Raccoon City não foi das melhores. Em pouco tempo, ela descobriu que a cidade inteira estava morta. Ainda sem muitos detalhes, Claire sabe que um vírus mortal foi criado e, acidentalmente, infectou a cidade. Ela encontrou Leon e juntos combinaram de procurar possíveis sobreviventes e fugir de Raccoon City.

No entanto, Claire ainda descobrirá muitos detalhes importantes, tanto sobre os pais da jovem Sherry e também sobre quem é aquele gigante que foi lançado de um helicóptero. Para chegar ao desfecho desta aventura, confira o restante da estratégia a seguir.



PARTE-A Novo confronto com Mr. X

Pegue uma Green Herb e uma Blue Herb na cela ao lado, perto do corpo do repórter Ben há munição de Bow Gun. Agora volte até o corredor que antecede a escada que o levou ao estacionamento e abra a **porta** que está ao lado da escada.

No quarto, procure por Acid Rounds e arquive em seu inventário o Watchman's Diary que está sobre a cama. Vá até a porta dupla azul (antes da sala do cofre), e entre na porta no final do corredor. Abra a primeira porta que encontrar para chegar na sala de interrogatório, onde encontrará um F. Aid Spray e a Eagle Stone. Abra a porta verde no final do corredor, nesta sala use o Lighter na parede ao lado das três bustos (pegue um F. Aid Spray atrás da mesa).

Acione o **busto** do meio, o da direita e o da esquerda para soltar a C. Cogwheel e Mr. X aparecerá. Pegue o C. Cogwheel e saia da sala, no corredor Mr. X aparecerá novamente. Você poderá derrubá-lo ou tentar passar por ele sofrendo algum dano.

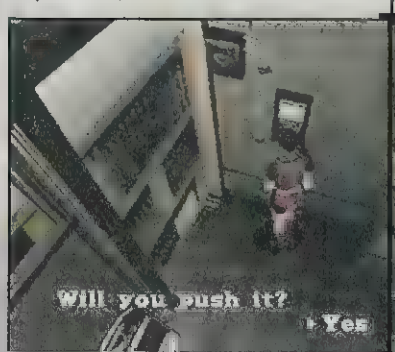
PARTE-B Chegando ao terceiro andar

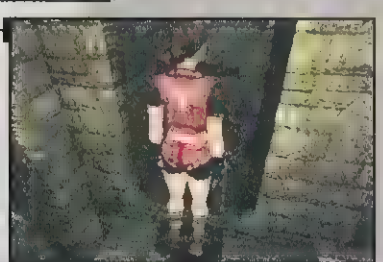
Vá para o hall da sala de entrada, aproveite para pegar a Square Crank no baú e leve a C. Cogwheel. Suba pela escada de metal do hall de entrada, indo para a porta do lado esquerdo, chegando na biblioteca (alguns zumbis invadirão o departamento).

Suba pela escada ao lado e vá para o final da plataforma, onde o chão afundará. Olhe a figura na parede e acione o interruptor adiante, ativando um **puzzle**. Você deverá posicionar as estantes do mesmo jeito que foi visto na figura. Mexa apenas nas duas estantes do lado esquerdo e escolha a opção "Right".

Feito isso, aquela figura revelará o Eagle Stone. Pegue uma Red Herb embaixo da escada e suba novamente na plataforma, abrindo a porta acima. No terceiro andar, vá para a porta do outro lado e use a Square Crank na parede à direita da sala, para baixar uma escada.

Subindo, use a C. Cogwheel nas engrenagens adiante e acione o botão para abrir uma **porta secreta**, onde encontrará outra Blue Stone.





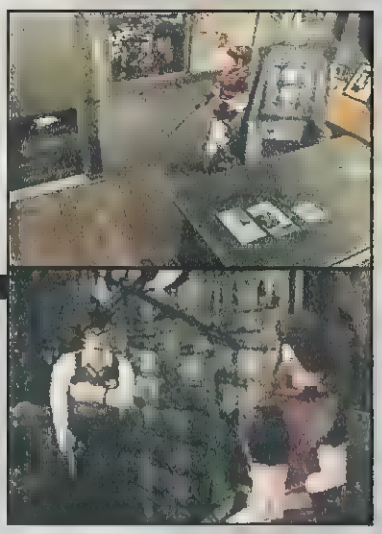
PARTE-C A morte do chefe Irons

Agora vá para a sala onde estava o chefe Irons, mas Mr. X aparecerá antes (derrube-o e pegue munição em seu corpo).

Ao passar na sala do baú, pegue a outra Blue Stone e combine-a para obter a Jaguar Stone, leve também a Eagle Stone e a Serpent Stone. Chegando na sala do chefe Irons, você encontrará **Sherry**.

Examine o quadro atrás da cadeira ao fundo e coloque as três Stones para abrir uma passagem secreta. Pegue o Mail to Chief e entre no elevador adiante. Claire irá investigar, prometendo a Sherry voltar para pegá-la.

Chegando no corredor, vá até o final e abra a porta, você encontrará o chefe **Irons**. Ele está desesperado com a situação, que fica mais complicada a cada momento. Após suas explicações, alguma coisa o puxará para o alçapão, examine a mesmo e o corpo do chefe Irons será arremessado.



PARTE-D O desaparecimento de Sherry

Antes de descer, pegue Acid Rounds e, no andar abaixo, você encontrará **William**, que perderá seus traços humanos. Use Acid Rounds e fique distante dele. Após alguns tiros, William se jogará da plataforma.

Faça o caminho de volta para pegar Sherry (ande devagar para ela o acompanhar). Volte até onde enfrentou William e acione a escada para chegar ao esgoto, onde Mr. X aparecerá.

Após a fuga, uma comporta se abrirá e sugará Sherry. Entre na porta adiante e pegue as Blue Herbs no corredor. Chegando na sala, arquive em seu inventário o Sewer Manager Fax que está sobre a mesa, pegue munição de Hand Gun na bolsa preta e um F. Aid Spray no armário ao lado do baú.

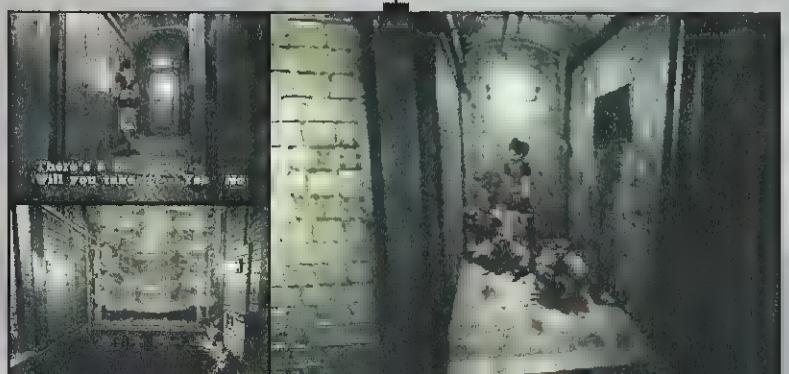
Abra a **porta** ao lado do elevador e desça em seguida. No andar abaixo, você encontrará um zumbi, G. Rounds e munição de Bow Gun nos armários. Ignore a porta e volte para a sala anterior, descendo no elevador. Você encontrará Leon que, foi baleado.

PARTE-E Explorando os esgotos da cidade

Ele informará o que aconteceu e pedirá para Claire continuar. Suba no elevador do outro lado, pegue munição de Hand Gun no móvel e Green Herbs. No baú, pegue o Lighter e a Valve Handle, depois empurre o **armário** para achar outra passagem.

Desça e, na sala escura, use o Lighter na lamparina à direita e pegue G. Rounds na estante. Ascenda a lamparina do outro lado e pegue Flame Rounds. Volte para a sala do baú e salve seu progresso. Leve duas armas, munição, o Lighter e a Valve Handle, depois vá ao corredor onde Leon está e pegue o Sewer Map, entrando na porta adiante.

Na área seguinte, vá para o lado esquerdo e pegue a Wolf Medal e Flame Rounds nos dois **corpos**. Depois vá para o outro lado do esgoto, desvie das aranhas gigantes, e abra o portão.



PARTE-F Bloqueando a água da cachoeira

Na área seguinte, use a Wolf Medal no painel ao lado da cachoeira, depois suba na parte seca e entre na porta.

Do outro lado há uma plantação de Blue Herbs que você poderá usar quando quiser. **Annette** aparecerá e terá uma breve conversa com Claire. Após algumas explicações, ela desmaiará. Mais adiante, use a Valve Handle para baixar a ponte, pegue Green Herbs do outro lado e Flame Rounds.

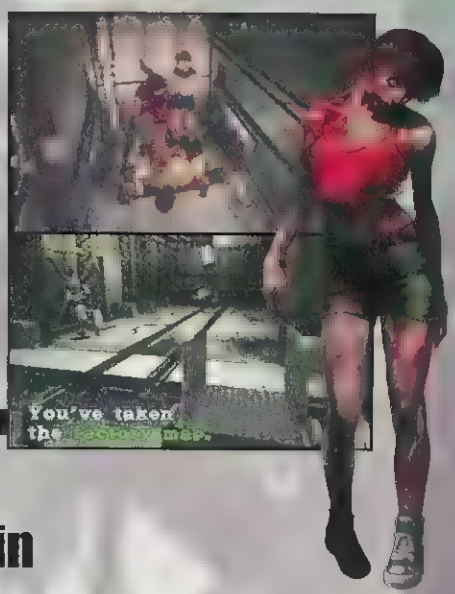
Depois use a Valve Handle para erguer a ponte e entre na porta ao lado. No final do corredor a seguir, você chegará a uma área com muito lixo (há Ink Ribbon à direita). Suba a escada e atravesse a ponte, indo para o lado esquerdo, onde encontrará a **Eagle Medal** e o arquivo em seu inventário o Sewer Manager Diary. Vá até o grande ventilador e use a Valve Handle para desligá-lo. Do outro lado do tubo de ventilação, vá até aquela cachoeira e use a Eagle Medal no painel, para acionar a porta.

PARTE-G Usando um meio de transporte

Atravessando a área seguinte, ative o painel à direita da grade de proteção para chamar um bonde. Sherry aparecerá e, após as explicações, entre no bonde.

Chegando do outro lado, use o **Lighter** no sinalizador à sua esquerda, para encontrar a Weapon Box Key. Entrando na porta seguinte, você chegará a um corredor que se dividirá em dois. Mate os zumbis e examine o corpo no corredor da esquerda, para pegar a Spark Shot. Depois entre na porta do corredor direito. No corredor seguinte, mate mais zumbis e siga para o lado esquerdo (do lado direito há Green Herbs).

Subindo pela escada, você estará na cabine de controle. Pegue o F. Aid Spray no armário, G. Rounds e Acid Rounds do lado oposto. Deixe os itens no baú, leve duas armas, munição e ervas combinadas, então entre na porta adiante. Pegue munição de Hand Gun nos latões ao fundo e o **Factory Map** do lado oposto.



PARTE-H Enfrentando William Birkin

Desça na plataforma e entre na porta seguinte, encontrando a área de manutenção. Pegue a **C. Panel Key** e examine o monitor ao lado para saber que Mr. X está chegando.

Derrube-o com tiros de Acid Rounds, pegue munição em seu corpo e volte até onde Sherry ficou. Use a C. Panel Key no painel ao lado, para chamar um vagão. Leve ervas combinadas e saia com Sherry. Mexa no painel ao lado do vagão para descer. Quando estiver descendo, saia do vagão e equipe sua melhor arma, William aparecerá. Atire nele, mas não o deixe se aproximar. Vencendo-o, vá cuidar de Sherry e o vagão terá problemas para continuar descendo. Claire pedirá para Sherry esperar, enquanto ela investiga o que está acontecendo.

Vá para a frente do vagão e entre no duto de ventilação. Do outro lado, o vagão continuará descendo e Claire ficará para trás. Entre na porta dupla à esquerda e pegue uma Green Herb ao lado do baú que está adiante.

PARTE-I Os bastidores do laboratório

Depois empurre a caixa sobre o elevador e desça com ele. Saia do elevador e arquive em seu inventário o **P-Epsilon Report** que está junto a um corpo do lado direito. Mais ao fundo, pegue Ink Ribbon na máquina de escrever e Flame Rounds ao lado.

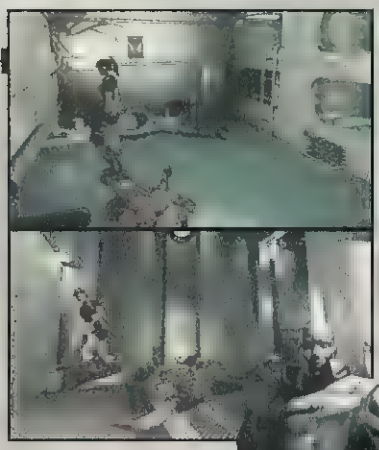
Volte ao elevador e empurre a caixa para o corredor à direita, depois para o corredor à esquerda, para ter acesso ao andar de cima. Não suba ainda, vá para o corredor ao lado e desça de elevador. No andar abaixo, mate dois Lickers e acione o **painel** ao fundo. Feito isso, volte até o lugar por onde desceu do duto de ventilação e entre no elevador do outro lado, acionando o painel ao lado da porta. Mate os zumbis e entre na sala do lado direito da tela, onde encontrará Flame Rounds, munição de Hand Gun e Green Herb, além de Ink Ribbon.

Saia da sala e entre na porta ao lado. Você chegará em um gerador de força que se divide em dois caminhos. Siga o corredor azul e, na área seguinte, entre na porta que está congelada.

PARTE-J Os caminhos por dentro do gerador de força

Você encontrará um F. Aid Spray e o Fuse Case, use este na **luz azul** que está piscando, para obter o Main Fuse. Volte até o gerador de força e use o Main Fuse no centro, depois siga o corredor vermelho e, na área seguinte, entre na porta no final do corredor.

Mate os **zumbis**, depois arquive em seu inventário o User Registration e o Lab Security Manual que está sobre o painel que está piscando. Pegue munição de Bow Gun no armário e acione o botão do painel. Pegue o Lab Card Key e entre no tubo de ventilação, matando dois Lickers na seqüência. Pegue G. Rounds no armário e Ink Ribbon ao lado da porta, depois saia e abra a porta perto do escrito "West Area". Use tiros de Flame Rounds nos monstros plantas, pegue as Green Herbs do outro lado e desça a escada. No corredor da área seguinte, mate três Lickers e pegue mais Green Herbs.

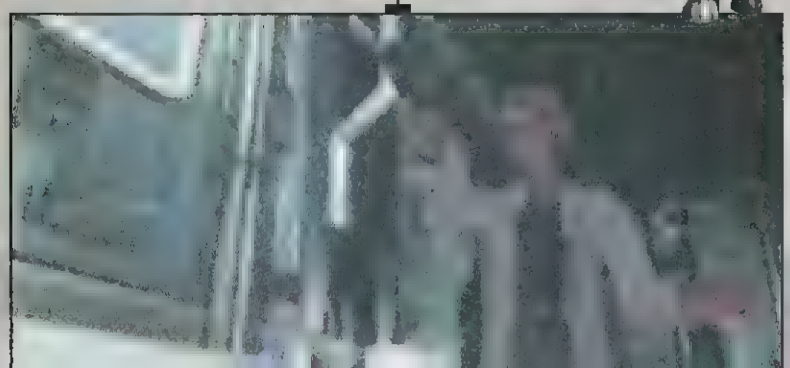


PARTE-K O encontro com Annette

Após a porta seguinte, pegue o Laboratory Map no **computador** de luz azul e guarda os itens no baú adiante. Leve a Weapon Box Key, entre na porta ao lado e, no final do corredor, siga para o lado esquerdo de Claire. Entre na nova sala e abra o armário que está com a luz acesa, para pegar G. Rounds.

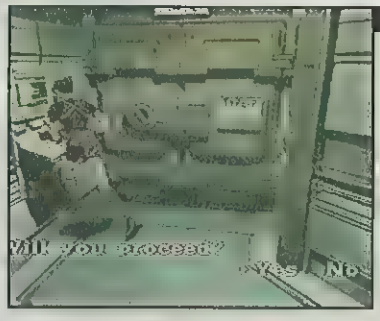
Observando a sala ao lado, mate os zumbis e procure a P. Room Key, voltando ao corredor antes desta sala. Use o Red Card Key para abrir a porta do outro lado do corredor e use Acid Rounds para matar um inseto gigante.

Mate as larvas sobre o computador ao fundo e digite o código "GUEST", para registrar sua impressão digital. Saia da sala e volte até aquele corredor azul, perto do gerador de força. **Annette** aparecerá e ambas comentarão onde Sherry poderá estar.



PARTE-L O salvamento de Sherry

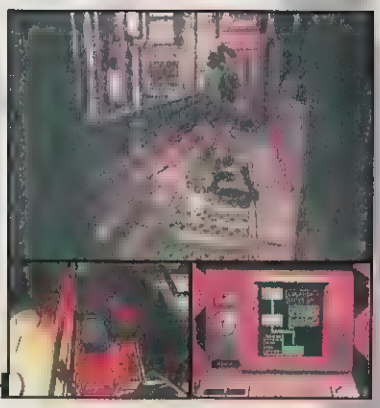
Ambas descobrem que Mr. X está perseguindo-a e Annette revela que o colar de Sherry tem uma amostra do G-Virus. Chegando no corredor azul, vá até as duas portas antes



da sala congelada.

Abra a porta da direita e **registre** sua digital no painel ao fundo, para ter acesso ao laboratório experimental (caso tenha feito a mesma coisa com Leon, no Scenario A). Neste laboratório, mate três Lickers ou zumbis, e pegue a S. Machine Gun (caso a tenha pegado com Leon). Saia do laboratório e, se quiser, entre na sala ao lado para matar alguns monstros plantas e pegar munição. Lembra-se daquele **elevador** onde empurrou a caixa?

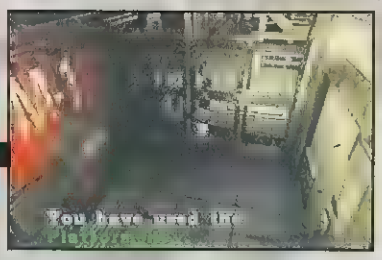
Vá para lá e suba na caixa para ter acesso à sala de força, onde encontrará Sherry e Mr. X. Claire pedirá o colar de Sherry e o jogará no



tanque de metal derretido, fazendo Mr. X cair. O sistema entrará em curto circuito, agora saia da sala e vá para o gerador, onde encontrará Sherry e Annette, que estará morrendo.

PARTE-M A batalha final contra Mr. X

Após a morte de Annette, pegue a Master Key e volte ao elevador, usando este chave no painel ao fundo. Você terá acesso a uma área de fuga para o trem. Claire pedirá para Sherry esperar, vá para o último vagão do trem e pegue a Plataform Key. Leve-a juntamente com ervas combinadas e uma arma com bastante munição, então saia do trem.



Abra o **portão** à esquerda e uma contagem regressiva de cinco minutos para a explosão do gerador terá início. Atravesse a passarela e, do outro lado, abra o **painel** ao fundo para pegar o Joint S Plug e o Joint N Plug.

Entre na porta atrás da passarela e use os plugs no encaixe ao fundo, mas a força auxiliar falhará. Então Mr. X aparecerá totalmente transformado. Não adianta atacá-lo, apenas resista por algum tempo.

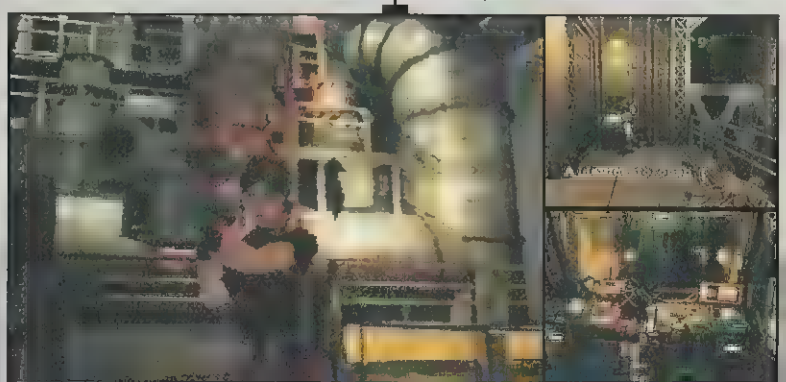
Fique andando em círculos ao redor dele, mas a uma distância segura. Sempre fuja das investidas pelo lado direito de Mr. X. Após algum tempo, alguém jogará a R. Launcher, pegue-a mas não se apresse em usá-la.

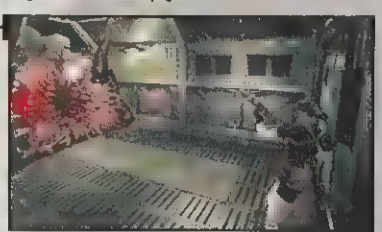
PARTE-N A explosão do trem em fuga

Dê um tiro **certeiro** em Mr. X para matá-lo. A força auxiliar será acionada, então vá para a parte da frente do trem. Mate os zumbis que encontrar no caminho e mexa no painel para abrir os portões.

Entre no trem e vá para a cabine de controle, subindo pela escada à esquerda. Empurre a alavanca para ligar o trem e Leon aparecerá. Tudo parece ter acabado, mas um tremor ativará o sistema de ameaça biológica. Vá para o último vagão e equipe a R. Launcher, se ainda tiver munição, ou equipe uma arma com muita munição.

O vagão será trancado, iniciando uma contagem para explodir o trem em dois minutos. Leon não sabe o que está acontecendo, então vá para o último vagão. A **aberração** que um dia foi William Birkin aparecerá para um último confronto. Fique perto da porta e atire nele até derrotá-lo, então saia do vagão e assista ao segundo final do jogo.



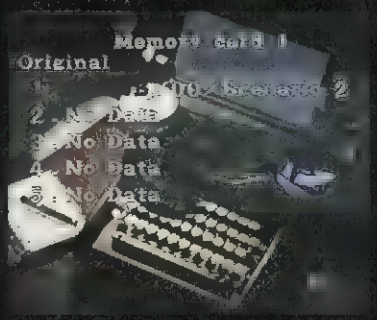


DICAS

OBTENDO RANKING A

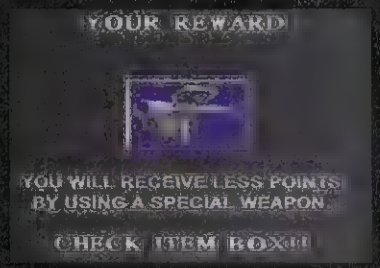
O sistema de avaliação deste jogo é bem exigente e seu desempenho será avaliado de A a F. Para conseguir alguns segredos do jogo, você terá que conseguir ranking A. Para obter tal ranking, você terá que terminar o jogo em, no máximo, três horas e meia. Não poderá usar F. Aid Sprays, nem utilizar as armas especiais que você consegue ao terminar o jogo, e nem salvar seu progresso durante o jogo.

Você poderá habilitar as aventuras The 4th Survivor e To-Fu The Survivor, terminando o jogo na dificuldade Normal e cumprindo os requerimentos citados.



ARMAS SECRETAS

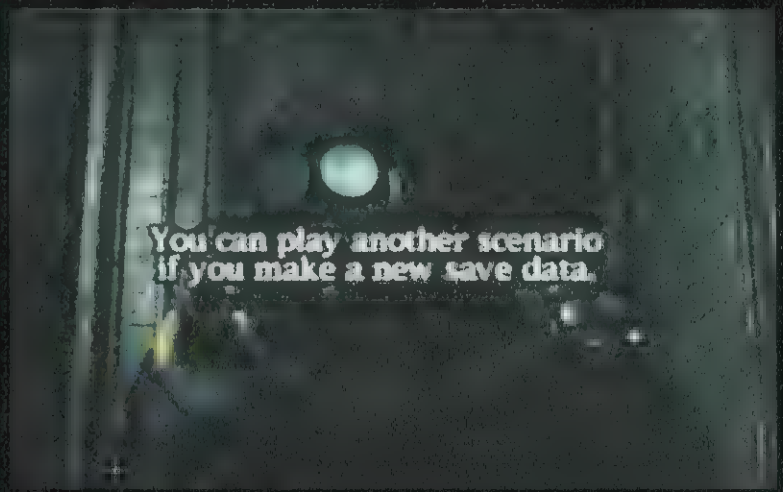
Há um total de três armas secretas no jogo. Para obtê-las, você deverá conseguir um ranking A, quando terminar o jogo. Para ganhar a S. Machine Gun, termine o Scenario B de qualquer personagem sem usar F. Aid Sprays. Para ganhar a Gatling Gun, termine o Scenario B de qualquer personagem sem usar F. Aid Spray e não salvar seu progresso. Para ganhar a R. Launcher, termine os Scenario A e B, sem usar F. Aid Spray, e não salvar seu progresso e terminar em menos de duas horas e meia. **Obs.:** a dica só funcionará se você jogar na dificuldade Normal.

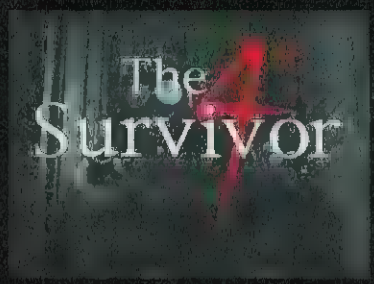


THE 4th SURVIVOR

Para conseguir esta aventura, termine o jogo quatro vezes seguidas na dificuldade Normal, na seguinte ordem: Scenario A (Leon), Scenario B (Claire), Scenario A (Leon) e Scenario B (Claire).

Em todos os jogos você deverá obter ranking A, não usar F. Aid Sprays, não salvar seu progresso e terminar o jogo em menos de duas horas e meia. **Obs.:** a ordem dos personagens pode ser trocada, ou seja, seguir a ordem Scenario A (Claire) e Scenario B (Leon). A dica só funcionará se você não usar as armas especiais durante o jogo (S. Machine Gun, Gatling Gun e Colt S.A.A.).





• A MISSÃO – DIFICULDADE: HARD

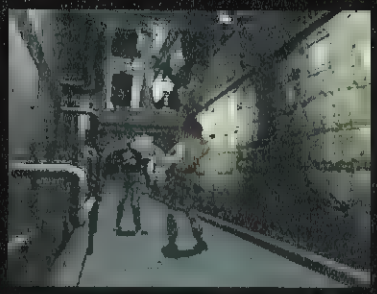
Nesta aventura, você assumirá o papel de um Hunk enviado pela Umbrella. Do grupo, você foi o único sobrevivente do ataque de William e, ao recobrar a consciência, você entrará em contato com o esquadrão de resgate informando que tem uma amostra do G-Virus.

Sua missão é chegar ao telhado da delegacia, onde há aquele avião em chamas. Em seu caminho haverá diversos inimigos, inclusive Mr. X. Para completar esta missão, você deverá ser esperto e calcular todos os gastos de munição e recarregadores de itens.

NOVAS ROUPAS E ARMA PARA CLAIRE

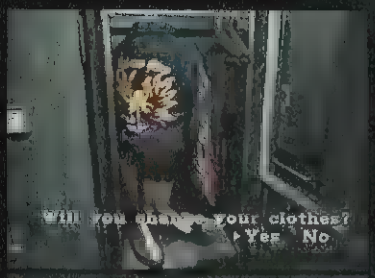
Comece uma partida jogando no Scenario A de qualquer personagem e na dificuldade Normal. Chegue até o portão da delegacia sem pegar nenhum item no caminho. Desça a escada e você encontrará Brad Vickers.

Ao encontrá-lo, passe por ele e entre no departamento. Pegue a munição sobre o balcão e vá enfrentá-lo. Dê dez ou onze tiros nele. Quando Brad se aproximar, ele cairá e agarrará sua perna. Se ele fizer isso, você o matará

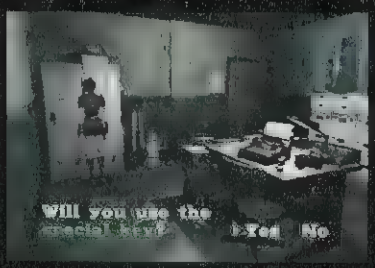


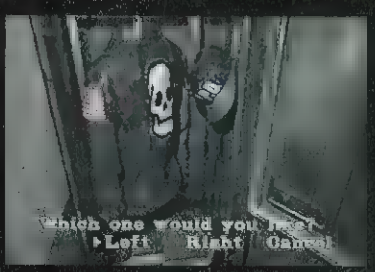
imediatamente, então pegue o Special Key em seu corpo e cumpra todos os eventos dentro do departamento.

Quando chegar na sala escura, onde você pode revelar as fotografias, use a chave para abrir o armário ao lado da porta. Claire terá uma nova roupa e a arma Colt S.A.A., enquanto Leon terá dois tipos de roupa (escolha **Left** ou **Right** para pegar roupa de motoqueiro ou roupa do exército, respectivamente).



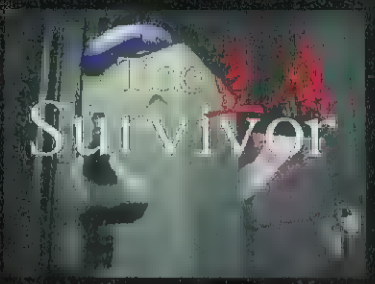
Obs.: o Colt S.A.A. usa o mesmo tipo de munição da Hand Gun.

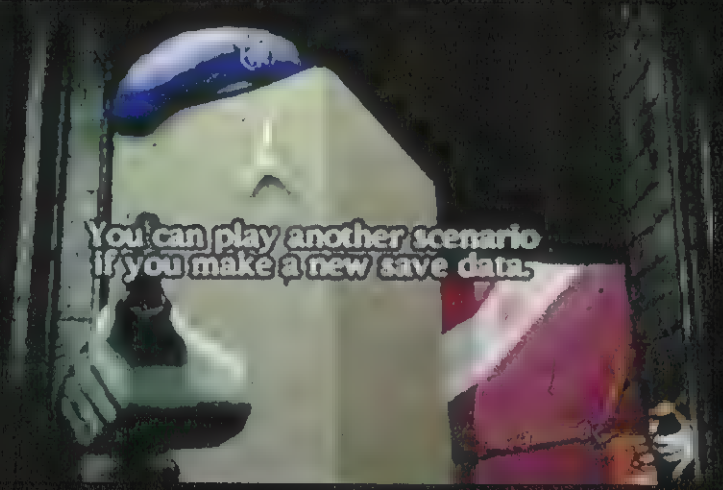




TO-FU THE SURVIVOR

Para conseguir esta aventura, termine o jogo seis vezes seguidas no dificuldade Normal, na seguinte ordem: Scenario A (Leon), Scenario B (Claire), Scenario A (Leon) e Scenario B (Claire), Scenario A (Leon) e Scenario B (Claire). Em todos os jogos você deverá obter ranking A, não usar F. Aid Sprays, não salvar seu progresso e terminar o jogo em menos de duas horas e meia. **Obs.:** a ordem dos personagens pode ser trocada, ou seja, seguir a ordem Scenario A (Claire) e Scenario B (Leon). A dica só funcionará se você não usar as armas especiais durante o jogo (S. Machine Gun, Gatling Gun e Colt S.A.A.).





• A MISSÃO – DIFICULDADE: EXTREME

Esta aventura é igual a do Hunk, no entanto você assumirá o papel da agente To-Fu. Sua missão é chegar ao telhado da delegacia, onde há aquele avião em chamas.

Mas a dificuldade será três vezes maior que a do Hunk, pois To-Fu se limita a usar apenas uma faca e três Green Herbs, ou seja, você terá de desviar de quase todos os inimigos que encontrar. Se você gosta de desafios, o nível de dificuldade deste minigame é excelente. Conseguindo concluir esta aventura, o final será idêntico ao do Hunk.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

AÇÃO E DESESPERO

Após o lançamento de Resident Evil 2, mais uma vez a Capcom surpreendeu com Resident Evil 3: Nemesis. O enredo se passa vinte e quatro horas antes de Resident Evil 2, mostrando como a cidade foi infectada, a força policial sendo exterminada e também alguns dos personagens de Resident Evil 1 indo para a Europa, enquanto Jill ficou na cidade para investigar os acontecimentos, descobrindo seus responsáveis. Em meio ao caos, ela conhece Carlos, um mercenário a procura de sobreviventes e com a missão de apagar vestígios que incriminam a Umbrella. Juntos eles vêem a cidade ser destruída, e enfrentam Nemesis, a maior arma biológica produzida pela Umbrella, que tem a missão de exterminar os integrantes da S.T.A.R.S. (os únicos que sabem da verdade). As vinte e quatro horas depois de Resident Evil 2, mostrará o fim de Raccoon City. A evolução do jogo deixou os acontecimentos mais naturais, os movimentos dos personagens são quase humanos e a jogabilidade bem precisa. A Capcom uniu o suspense do primeiro jogo com a ação do segundo em um enredo semi-lienar que permite alterar muitas das cenas. O enredo é muito mais envolvente, aumentando ainda mais a vida útil do jogo.

SUMÁRIO

• CONCEITOS BÁSICOS 63
• CONHEÇA OS PERSONAGENS 64
▶ Primeiro capítulo - A cidade condenada 66
A - Evacuando Raccoon City 66
B - Vagando pelas ruas 66
C - Encontrando o piloto Brad 67
D - Nemesis: o primeiro contato 67
E - Dentro da delegacia 67
F - A sala de operações da S.T.A.R.S. 68
G - Seguindo para a cidade 68
H - Os caminhos opcionais 68
I - Seguindo para o Newspaper Office 69
J - Seguindo para o Restaurant 69
K - Os portões da cidade 69
▶ Segundo capítulo - Os mercenários 70
A - As partes da Trolley 70
B - Acidente 1: Gas Station 70
C - O segredo da estátua 71
D - Acidente 2: Sub Station 71
E - O caminho de volta 71
F - A invasão no Sales office 72
G - O diário de Dario 72
H - Acidente 3: o descarrilamento 72
▶ Terceiro capítulo - A queima de arquivo 73
A - Procurando evidências 73
B - A torre do relógio 73
C - Obter a chave do tempo 74
D - A sala dos três relógios 74
E - Jill é infectada 74
F - Em busca da cura 75
G - Seguindo para o quarto andar - 4F 75
H - Seguindo para o terceiro andar - 3B 75
I - Uma vacina para Jill 76
J - O parque da cidade 76
K - O cemitério: QG da U.B.C.S. 76
▶ Quarto capítulo - A fuga 77
A - O confronto com a Grave Digger 77
B - A escolha na ponte 77
C - A fábrica da morte 78
D - O puzzle das combinações 78
E - O confronto com Nemesis 78
C1 - A fábrica da morte 79
D1 - Conhecendo a localidade 79
E1 - Nicholai: a negociação 79
F - Nemesis: o confronto final 80
G - A destruição de Raccoon City 80
• DICAS 81

COMANDOS GERAIS

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar à esquerda
→ ..... Virar à direita
■ ..... Correr
X ..... Ação / Atirar
● ..... Inventário
R1 ..... Empunhar Arma (um alvo)
R2 ..... Empunhar Arma (mais de um alvo)
L1 ..... Selecionar Alvo
L2 ..... Mostrar Mapas
Select ..... Configuração
↑+ R1 ..... Esquiva (Alta)
↓+ R1 ..... Esquiva (Baixa)
↓+ ■ ..... Virar Rápido

DETALHES IMPORTANTES

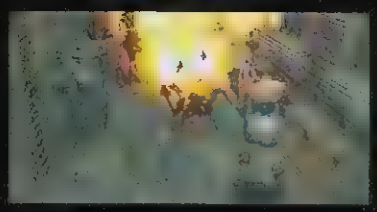
Ao equipar uma arma, aperte **R1** para mirar automaticamente em um inimigo. Você poderá atirar para cima ou para baixo (**R1** e depois ↑ ou ↓) dependendo da arma. Se houver muitos inimigos na tela e sua arma puder acertar mais de um alvo, mantenha pressionado **R2** para atirar. Você pode desativar esta opção de mira automática mudando a configuração de AUTO para MANUAL no Key Config (escolha o tipo: **A**, **B** ou **C**). As esquivas funcionam a todo momento, mas dependerá do ataque inimigo. Faça o comando **R1**+↑ ou ↓ quando for atacado, mas não empunhe armas ou deixe outros botões pressionados.

USANDO EXPLOSIVOS E MAPAS

Você poderá explodir barris ou bombas de dinamite encontrados nas paredes em alguns pontos da cidade.

Quando um grande número de zumbis estiverem por perto, atraia-os próximo ao barril ou a uma bomba e em seguida atire de um lugar distante para não sofrer nenhum dano.

Quanto aos mapas, use-os sempre que possível para não se perder. Para melhor visibilidade, aperte **X** para dar zoom ou para trocar de andar, podendo mover o foco com o direcional. Ao entrar em uma nova área, ela aparecerá automaticamente no mapa. Você poderá apertar **R1** na tela do mapa para ver os mapas de outras áreas.



CRIANDO MUNIÇÃO

Você terá dois tipos de pólvora (Gun Powder) para criar suas munições, elas são do tipo A e B. Combinando os dois tipos, você terá o tipo C. Para fazer a mistura, selecione o tipo de pólvora, escolha a opção "Combine" e depois escolha o outro tipo de pólvora.

Combine a pólvora com a ferramenta Reloading Tool e a munição estará pronta para o uso. Confira na tabela ao lado o tipo de munição e pólvora que você poderá criar para suas armas. **Obs.:** ao criar muita munição para Hand Gun e Shotgun, elas entrarão no segundo "estágio" e usarão munição especial.

Combinação de pólvoras	Combinação com a Reloading Tool
A	15 Hand Gun Bullets
B	7 Shotgun Shells
C	7 Grenade Launcher
AA	35 Hand Gun Bullets
BB	18 Shotgun Shells
CC	20 Freeze Rounds
AC	10 Flame Rounds
BC	10 Acid Rounds
AAA	55 Hand Gun Bullets
AAB	20 Shotgun Shells
BBA	60 Hand Gun Bullets
BBB	30 Shotgun Shells
CCC	24 Magnum Rounds

DIFICULDADE

Jogando no modo Easy Mode, você poderá começar com mais armas, enfrentar inimigos mais fáceis de serem derrotados, pegar munição em dobro, além de encontrar inimigos ou ervas em outros lugares diferentes do modo Hard Mode. Mas somente jogando no modo Hard Mode, é que você poderá conseguir armas ao derrotar Nemesis (ele deixará pedaços de armas que poderão ser montadas). Também poderá descobrir os segredos e liberar os Epílogos dos outros personagens, portanto a estratégia baseia-se nesta dificuldade.

LIVE SELECTION

Em determinados lugares do jogo, você será obrigado a tomar decisões: escolher entre duas opções, que influenciarão e modificarão o enredo. Se durante uma Live Selection você não escolher uma das opções, Jill poderá morrer ou lutar contra Nemesis.

USANDO ERVAS

Se combinar as ervas adequadamente, o uso dos F. Aid Spray passarão a ser desnecessários (o uso de muitos F. Aid Spray influenciará no ranking final). Você poderá usar ervas medicinais que são de três tipos: **Green**, **Red** e **Blue**. A Green Herb recupera um terço de sua vida, a Red Herb serve para aumentar a eficácia da Green Herb (combine uma Red Herb com uma ou duas Green Herbs e você duplicará sua eficácia). A Blue Herb serve para curar envenenamento. A vida (HP) do personagem é indicada pela linha vital no inventário. Linha amarela indica que a energia está entre 150-100 (o máximo de energia é 200), linha vermelho clara indica 100-50, e a linha vermelho escura indica abaixo de 50.

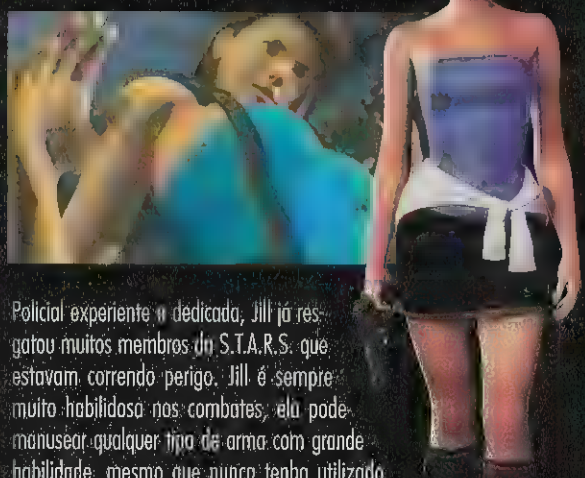
VALOR EM HP

Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP

Atenção: o uso excessivo de itens afetará o ranking em RE3 (confira na seção Dicas).

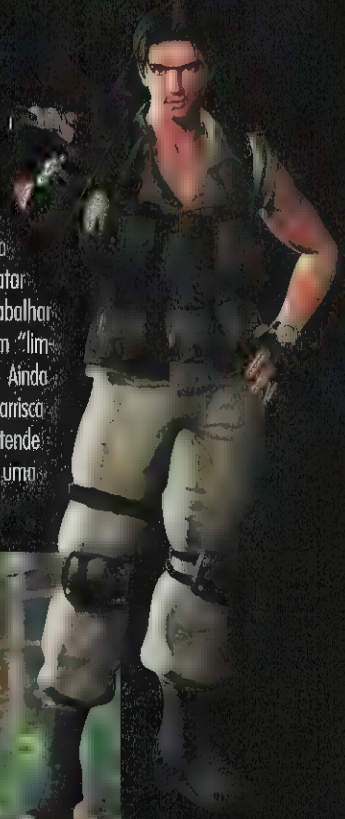
CONHEÇA OS PERSONAGENS

JILL VALENTINE



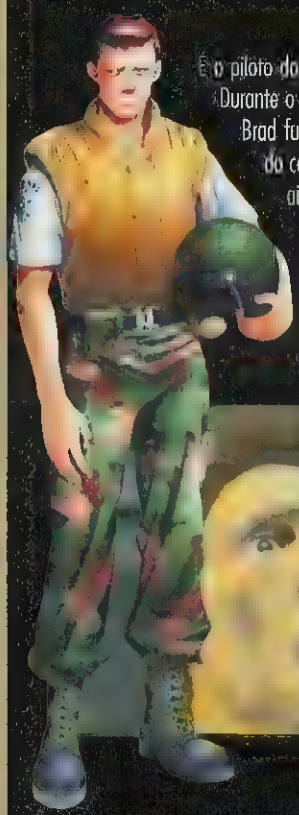
Policial experiente e dedicada, Jill já resgatou muitos membros do S.T.A.R.S. que estavam correndo perigo. Jill é sempre muito habilidosa nos combates, ela pode manusear qualquer tipo de arma com grande habilidade, mesmo que nunca tenha utilizado uma arma similar antes. Ela também é uma ótima arrombadora de trancas e está sempre disposta a ajudar.

CARLOS OLIVEIRA



Membro do time U.B.C.S., Carlos é despachado para Raccoon City com a missão de acabar com o vírus e resgatar possíveis sobreviventes. Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele não concorda em "limpar" a sujeira deixado pela corporação. Ainda por cima, começa a ter afeição por Jill e arrisca a própria vida para salvá-la. Carlos pretende mudar de vida e passar a lutar por uma causa que de fato valha a pena.

BRAD VICKERS



É o piloto do helicóptero do time da S.T.A.R.S. Durante o ataque ocorrido em Raccoon City, Brad fugiu desesperado, estava assustado com algo gigantesco que viu e que ainda o persegue como a uma sombra. Mas, poucos segundos antes de sua morte, ele descobre que está sendo perseguido pela arma mais letal e eficiente já criado pela Umbrella (Nemesis).

DARIO ROSSO

É um vendedor que perdeu toda a família no caos em que se formou na cidade. E em pânico, ele não quer mais ir embora sem encontrar sua filha, pois acredita que ela ainda esteja viva.

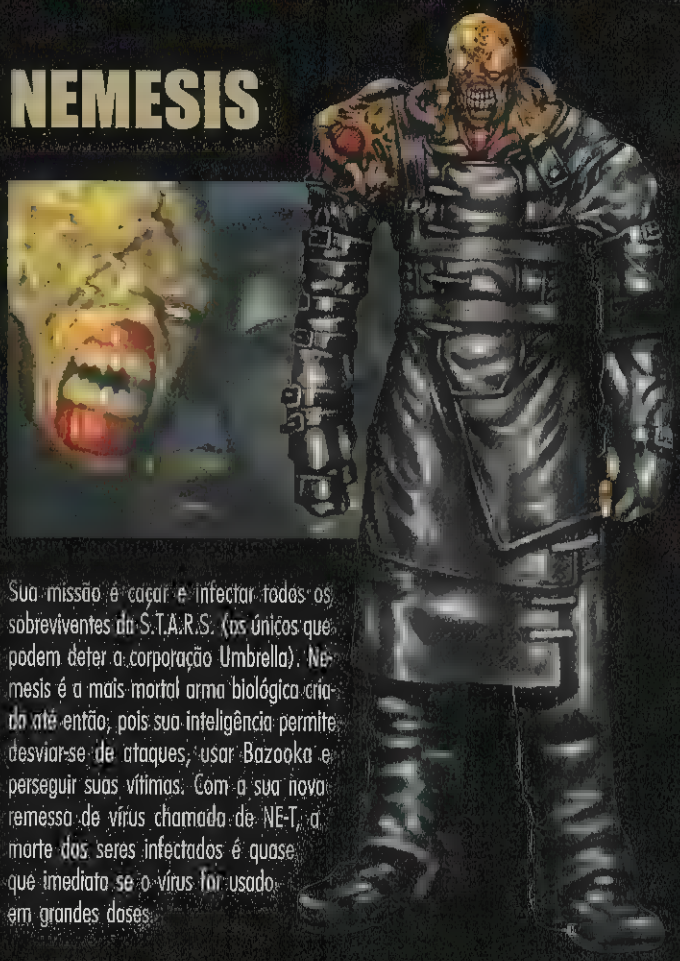
NICHOLAI GENOVAEF

Encarregado da U.B.C.S., o sargento Nicholai é uma pessoa desconfiada e misteriosa. Com uma visão totalmente preconceituosa sobre as mulheres, ele subestima as habilidades de Jill, hesitando em permitir que ela ajude os poucos homens de seu grupo que ainda estão vivos.

MIKHAIL VICTOR

Mikhail é outro membro da U.B.C.S. que veio da Rússia como a maioria dos outros mercenários. Seriamente ferido durante o incidente em Raccoon City, ele passa a maior parte do tempo em completo delírio. Apesar de trabalhar para a Umbrella, ele valoriza muito a amizade e a vida de seus companheiros de missão.

NEMESIS



Sua missão é caçar e infectar todos os sobreviventes da S.T.A.R.S. (os únicos que podem deter a corporação Umbrella). Nemesis é a mais mortal arma biológica criada até então, pois sua inteligência permite desviar-se de ataques, usar Bazooka e perseguir suas vítimas. Com a sua nova remessa de vírus chamada de NE-T, a morte dos seres infectados é quase que imediata se o vírus for usado em grandes doses.

MURPHY SEEKER

Murphy é um dos poucos americanos integrados à U.B.C.S. Ele foi infectado pelo T-vírus, e pode se transformar em zumbi e atacar seus amigos a qualquer momento. Desesperado, ele implora para seus companheiros para ser morto.

TYRELL PATRICK

É um dos soldados mais inteligentes da U.B.C.S., Tyrell sabe que algo está errado com esta missão, devido a inúmeras armadilhas espalhadas em pontos estratégicos da cidade (pontos estes vinculados à Umbrella). Ele começa a desconfiar de traição de um dos integrantes da U.B.C.S.

A CIDADE CONDENADA

PRIMEIRO CAPÍTULO

Muitas mortes misteriosas aconteceram nos arredores da cidade e monstruosidades foram avistadas aos pés da montanha de Raccoon City.

Apesar das autoridades serem informadas, nenhuma providência foi tomada e ninguém acreditou que a Umbrella, na condição de responsável pelo desenvolvimento da cidade, estivesse envolvida neste fato.

Repentinamente, os zumbis invadiram a cidade, espalhando o caos. Reforços foram chamados para combater esta força desconhecida. A Umbrella então manda sua organização U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), cheia de mercenários, para resgatar os sobreviventes e apagar qualquer informação comprometedora.

No entanto a agente Jill Valentine, um dos membros da S.T.A.R.S., estava na cidade e já sabia da verdade.

PARTE-A Evacuando Raccoon City

Jill entrará nas ruas da cidade ao escapar da explosão de um prédio, chegando até um corredor. Vá até a rua e derrube o zumbi que está no caminho, suba na caixa de lixo e, ao descer do outro lado, Jill fugirá dos inimigos que aparecerem. Ela encontrará Dario, a quem tenta convencer a ir embora, mas ele não quer ir sem a sua filha. Siga para a área abaixo da plataforma, do outro lado, e pegue um F. Aid Spray sobre os barris.

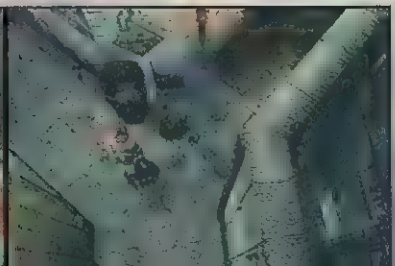
Mexa no armário que está com a luz verde acesa, para encontrar munição. Suba a escada e vá para o lado oposto e suba outro lance de escada. Entre na porta no final da plataforma, pegue a Warehouse Key na parede, no armário ao lado haverá pólvora A. Na máquina de escrever tem um Ink Ribbon (quando quiser gravar seu jogo, tenha este item no inventário e então mexa na máquina de escrever). Leia os dois manuais do jogo para arquivá-los em seu inventário, você os encontrará na opção Files, e produza munição. Deixe todos os outros itens no baú, exceto a Hand Gun, munição e a Warehouse Key. Saia e destranque a porta no andar abaixo. Siga em frente e entre na porta da esquerda, chegando até uma esquina, onde uma porta se abrirá, um homem sairá correndo (caso a porta não se abra, vá até ela para abri-la).

PARTE-B Vagando pelas ruas

Mate os zumbis que aparecerem, entre na porta e desça a escada para pegar o Lighter Oil sobre o balcão e uma Shotgun no cadáver ao lado (não use a Shotgun por enquanto). Do lado de fora, você poderá seguir Brad, aquele cara que saiu correndo, ou continuar no beco à direita, abrindo uma porta que dará acesso à rua (você poderá encontrar a filha de Dario). Seguindo Brad, haverá duas Green Herbs no caminho. Entre na porta no final do beco, ignore os zumbis e continue pela rua. Suba nas caixas, abaixo da escada verde na próxima esquina, para pegar o Uptown Map. Ao subir a escada, você encontrará mais duas Green Herbs. Continue na rua, passando por mais zumbis, e entre na porta no final do beco. O beco se bifurcará mais adiante, mas antes disso desça pela escada e continue seguindo Brad (mate ou ignore os zumbis que encontrar).

A FILHA DE DARIO

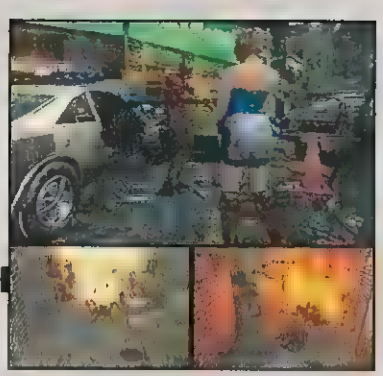
Se quiser ver a filha de Dario, vá na rua até o carro de polícia, mate todos os zumbis explodindo um barril, e volte até o início do jogo. Você então encontrará o corpo da jovem.



PARTE-C Encontrando o piloto Brad

Entrando na porta seguinte, Brad estará sendo atacado por um zumbi. Após a cena, ele ficará assustado e irá embora dizendo que alguma coisa o está perseguindo.

Antes de sair, pegue o Clock Tower Postcard sobre o balcão e a munição na caixa registradora. Pegue também o Lighter ao lado da porta por onde Brad saiu e combine-o com o Lighter Oil, e volte pela porta por onde entrou. No beco que se bifurca, vá para a direita, destranque a porta adiante e entre. Você voltará para a rua. Vá até o carro de polícia e mate o zumbi que sair. Então pegue a pólvora B e volte até o beco, seguindo o caminho antes ignorado. Do outro lado da porta, vá até o final e use o Lighter nas cordas do portão, mas os zumbis derrubarão a barricada. Fique na direção do barril e atire, ele explodirá matando os zumbis. Antes de entrar na porta, procure nos corpos ao fundo para pegar a Photo A e, se quiser, pegue duas Red Herbs (combine-as com as Green Herbs). Neste beco há um lixão que está em chamas. Assim que avançar, um cachorro saltará do meio das chamas sobre você e o outro virá pelo lado direito. Mate os dois, entre na porta à esquerda e pegue a pólvora no armário, faça mais munição. Leve suas armas, munição e ervas combinadas, mas antes salve o seu progresso.



PARTE-D Nemesis: o primeiro contato

Saia da sala do lado de fora, entre no portão ao lado, chegando até a uma esquina com carros danificados. Siga na rua à esquerda, passando por um hidrante destruído, e entre no R.P.D. Esta cena apresentará você ao temível Nemesis, a mais letal criação da Umbrella, que eliminará o pobre Brad. Lutar ou fugir? Caberá a você agora tomar esta decisão, que terá influência decisiva ao longo do jogo. Duas opções aparecerão na tela (veja o quadro Live Selection).

Caso não escolha uma delas rapidamente, a seleção desaparecerá e Nemesis atacará você. Faça sua opção e siga a estratégia de acordo com os acontecimentos que você definir (lutar com Nemesis ou entrar no departamento).

LIVE SELECTION

1. Lutar com o monstro
Use a Shotgun e a esquiva (jogar no modo Easy Mode não oferece vantagens em lutar com Nemesis, a não ser pegar a Card Case de Brad).

2. Entrar na delegacia de polícia
Você não poderá abrir a porta se não introduzir o cartão de identificação no computador.

NEMESIS 1ª BATALHA

Use a Shotgun e evite ficar próximo de Nemesis (caso seja agarrado, aperte os botões). Faça o gigante atacá-lo e esquive-se, atirando em seguida. Ao cair a primeira vez, permaneça atirando e use a Hand Gun se for necessário. Derrotando-o, pegue a Eagle Parts A e a Card Case no corpo de Brad.

PARTE-E Dentro da delegacia

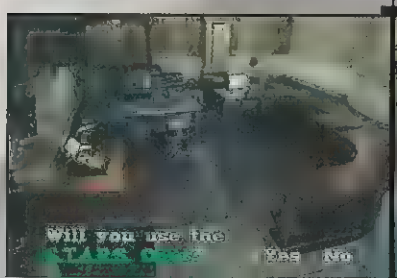
Dentro da delegacia, à direita da porta, há algumas Green Herbs. Vá até o balcão e pegue a munição, então mexa no computador e, se estiver com a Card Case de Brad, abra o inventário e examine-o (opção Check), para pegar o S.T.A.R.S. Card.

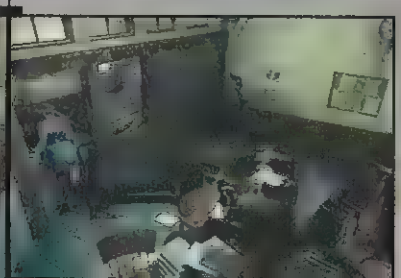
Não deixe de pegar o Police Station Map ao lado. Com o cartão, um código será exibido no computador: marque-o bem, pois ele sempre muda a cada vez que jogar.

Vá para a porta do outro lado do balcão, que dará acesso a uma sala que está toda revirada e com alguns zumbis.

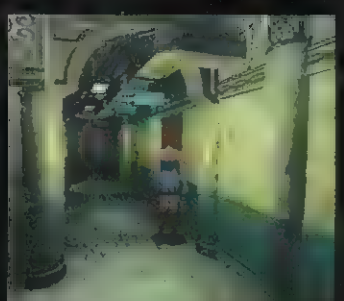
Você poderá enganá-los ou derrubá-los para entrar no escritório. Nele estará o corpo de Marvin e um documento em suas mãos: o Marvin's Report (se escolheu a primeira opção, haverá munição sobre a mesa).

Entre na porta do outro lado, chegando a sala de evidências.





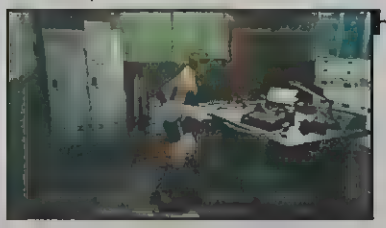
A 2ª ESCOLHA



Se escolheu a segunda opção na Live Selection, entre na porta no corredor, antes da escada, e na porta dupla para pegar o cartão de Jill. Veja o código no computador e pegue a Emblem Key. Depois disso, entre na porta abaixo da escada.

PARTE-F A sala de operações da S.T.A.R.S.

Pegue a Blue Gem na gaveta que tem uma luz vermelha acesa e, do outro lado do armário (se você pegou o cartão de Brad), use a combinação mostrada no computador para pegar a Emblem Key. Abra a outra porta desta sala e derrube alguns zumbis no corredor, entrando na porta abaixo da escada mais adiante. Nesta sala você pegará pólvora no armário, Ink Ribbon e o arquivo David's Memo atrás da **máquina de escrever**. Deixe todos os itens, levando só a Hand Gun com munição e a Emblem Key. Saia e suba a escada. Vá até o outro lado do corredor e desvie dos zumbis, e entre na porta. Mais adiante, entre por uma outra porta e jogue esta chave fora (uma opção deverá aparecer, apenas confirme "Yes").

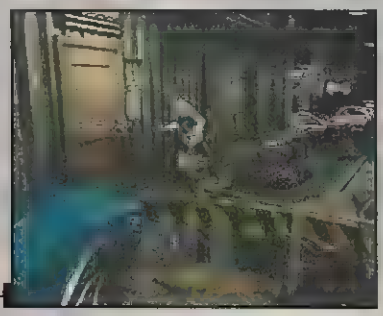


Esta é a sala da S.T.A.R.S., arquive em seu inventário o Fax de Kendo que está na máquina à esquerda de Jill. Atrás da mesa de Wesker há uma foto do time e, na mesa de Barry (ao lado), há munição. O Lockpick estará na mesa de Jill. E na bolsa de primeiros socorros tem um F. Aid Spray. No **armário** ao lado da porta, você encontrará o Grenade Launcher (se escolheu a primeira opção), ou a Magnum.

PARTE-G Seguindo para a cidade

Ao tentar sair da sala, uma mensagem chegará. Quando estiver no corredor, poderá haver Red Herbs (depende da sua opção no jogo). Do lado de fora da delegacia, siga na rua para chegar até a alguns carros em chamas. Destranque a porta adiante, e terá acesso a mais um corredor onde você encontrará, na próxima esquina, um barril junto a um **corpo**.

Pegue munição e arquive em seu inventário o Merc's Memo que está sobre o cadáver. Depois entre na porta no final do corredor. No próximo beco, siga para o lado esquerdo podendo pegar algumas ervas se quiser. Passe através dos cachorros para o outro lado do portão, e entre no estacionamento (seguindo em frente, você encontrará um corpo, nele pegue a pólvora B). Dentro do estacionamento, pegue o Power Cable no motor do carro, se tiver espaço em seu inventário, e entre na porta do outro lado (ao lado dela há um vaso de Blue Herbs). Nesta nova **sala**, pegue mais munição na mesa ao lado da porta e também, perto da máquina de escrever, tem Ink Ribbon. Esvazie seu inventário, leve o Lockpick, a Hand Gun e munição, depois abra a porta ao lado. Desvie dos inimigos e entre na última porta.



PARTE-H Os caminhos opcionais

No corredor seguinte, você pegará o Downtown Map que está na parede e, mais adiante, uma cena mostrará as criaturas Brain Suckers.

Mate as duas (se puder, derrube a caixa que está pendurada sobre estas criaturas). Examine o corpo para pegar pólvora e entre na porta à esquerda, chegando nos fundos do restaurante (olhe o mapa). Você terá de escolher entre dois caminhos.

É obrigatório ir nos dois lugares, mas, se for a um deles primeiro, você poderá ver cenas diferentes de alguns acontecimentos ao longo desta aventura.

Os **pontos** onde você deverá ir, são: primeiro no Restaurant (veja a estratégia referente e depois vá ao Newspaper Office). Segundo, Newspaper Office (veja a estratégia referente e depois vá ao Restaurant).

Nemesis aparecerá somente no primeiro lugar que você for, podendo enfrentá-lo ou então fugir. O importante é pegar a Green Gem (que aparecerá no segundo lugar onde você for).

Abra o mapa para ver a forma de chegar ao lugar desejado. A estratégia voltará ao normal na parte "OS PORTÕES DA CIDADE".

PARTE-I Seguindo para o Newspaper Office

Entre na porta à esquerda, atrás do restaurante, e em seguida entre na porta após a esquina. Pegue a Rust Hex Crank e munição, leve suas armas, não esquecendo a Blue Gem. Ao sair, entre na porta no final do beco. Há um portão com um painel na rua adiante (há munição no corpo ao lado).

Use a Blue Gem no painel e vá para a rua de cima, chegando ao **Newspaper Office**. Lá, pegue um F. Aid Spray e empurre a escada para o outro lado da sala. Arquive em seu inventário a Photo B que está no telefone, suba na escada e acione o botão. Abra a porta ao lado, acionando outro botão e, após passar a porta no final da escada, Jill encontrará Carlos (esta cena só acontecerá se você foi ao Newspaper Office primeiro). Jill escutará Nemesis chegando, ocasionando uma Live Selection.

Independente de sua escolha na Live Selection, procure a Photo C e o Reporter's Memo no escritório, haverá pólvora sobre a mesa (se for no restaurante primeiro, a Green Gem estará aqui). Vá para o Restaurant e entre na porta dos fundos, levando o Lockpick em seu inventário.

LIVE SELECTION

1. Pular pela janela
Você encontrará duas Red Herbs, deixando alguns itens na sala de onde pulou. Se quiser, você poderá enfrentar Nemesis fora do prédio.

2. Se esconder no escritório
Garanta a Eagle Parts B (ou A, se ainda não a pegou).

NEMESIS 2ª BATALHA

Use Carlos para manter Nemesis ocupado, então aproveite para atacá-lo, mas fique longe.

PARTE-J Seguindo para o Restaurant

Siga para a direita e você verá alguém atirando em um zumbi, e em seguida subindo a rua. Siga-o. Dentro do **restaurante**, você encontrará pólvora sobre a mesa e o City Guide para o seu arquivo.

Vá à cozinha, siga até o final e abra o armário ao lado da porta (tenha o Lockpick). Pegue o Fire Hook e use-o no alçapão de metal no corredor da cozinha. Carlos aparecerá e irá tirar satisfações com Jill (esta cena só acontecerá se você foi ao Restaurant primeiro). Pouco depois, Nemesis chegará na porta dos fundos, ocasionando uma Live Selection.

Independente de sua escolha na Live Selection, vá para o Newspaper Office, encontrando alguns zumbis no escritório e a Green Gem (pegue a Rust Hex Crank e a Blue Gem na sala do beco, rumo ao seu objetivo).

LIVE SELECTION

1. Correr para a dispensa
Jill e Carlos descem no alçapão, mas uma explosão obriga-os a voltar e lutar.

2. Se esconder dentro da cozinha
Jill provocará uma explosão na cozinha, podendo pegar a Eagle Parts B (ou A, se ainda não a pegou), além de enfrentar Nemesis.

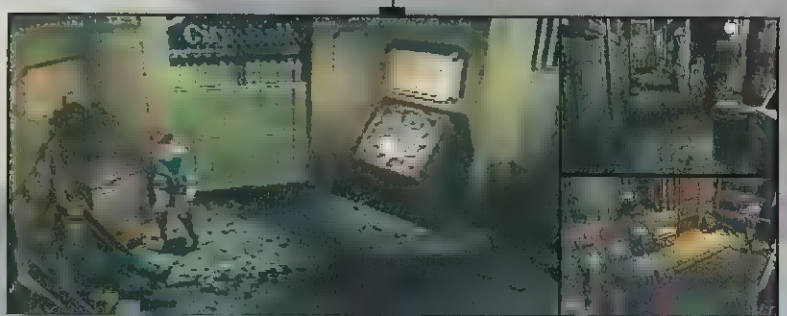
NEMESIS 2ª BATALHA

Use Carlos para manter Nemesis ocupado, e então aproveite para atacá-lo de longe. Se escolheu a primeira opção, você terá que derrubar Nemesis duas vezes.

PARTE-K Os portões da cidade

Obtendo a Green Gem, pegue a Blue Gem no baú e vá para os **portões da cidade** (do outro lado da rua, próximo ao Newspaper Office). Use a Blue Gem e a Green Gem no painel, então abra o portão.

No final do caminho você encontrará uma bifurcação, o caminho da direita o levará para a Gas Station, enquanto o da esquerda o levará para o Trolley (veja em seu mapa).



Siga para este último e, após a porta, mate os zumbis que estão no beco. Abrindo o portão adiante, você chegará ao beco seguinte e encontrará duas Green Herbs.

Entrando na próxima porta, verifique o corpo à esquerda (nele há munição). Alguns zumbis, ou cachorros, aparecerão (isso dependerá de sua escolha entre o Newspaper Office e o Restaurant). Atire no barril, e então passe a **barricada** e mate mais alguns inimigos, entrando no Trolley (o vagão). Há outro barril perto do Trolley, mas, se o explodir, poderá alterar uma cena futuramente.

OS MERCENÁRIOS

SEGUNDO CAPÍTULO

Raccoon City está morrendo após uma invasão de zumbis. A força policial foi reduzida a nada e Nemesis, uma máquina biológica programada para matar, está perseguindo Jill. Por Outro lado, há também o mercenário Carlos, integrante da U.B.C.S., enviado pela Umbrella para resgatar sobreviventes.

Jill não acredita muito em Carlos, pois levando-se em conta que a Umbrella é a responsável por tudo isto que está acontecendo, não dá para acreditar. Mas suas maiores preocupações são: sair viva da cidade e fugir de Nemesis. Para isso, Jill não terá escolha e terá que confiar em Carlos e, assim, se certificar de que há mais sobreviventes na cidade e depois fugir.

PARTE-A As partes do Trolley

Dentro do Trolley, examine o painel à direita para pegar o Mechanic's Memo e saber que faltam alguns acessórios para fazer este vagão se mover.

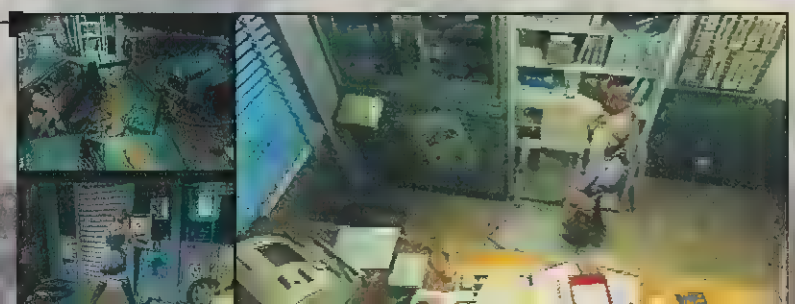
Ao fundo, Jill encontrará o sargento **Nicholai**, um dos mercenários sobreviventes, que fica intrigado pensando como uma garota indefesa conseguiu sobreviver. Jill fala que é da S.T.A.R.S., sendo questionada por Nicholai, que vai para o vagão seguinte. Siga-o para encontrar **Mikhail**, que está ferido e delirando. No vagão seguinte Carlos falará com Nicholai para aceitar a ajuda de Jill, já que todos os outros morreram.

Rapidamente Nicholai aceita e explica seu plano para sair da cidade, mas será necessário procurar as peças que faltam para poder utilizar o vagão como meio de transporte. Carlos entrega o Side Pack para Jill, garantindo dois espaços a mais no inventário. Pegue a Wrench sobre a cadeira e saia através da porta ao lado. Se você estiver com a Rust Hex Crank, dirija-se para a Gas Station (se não, vá pegá-la antes).

PARTE-B Acidente 1: Gas Station

Quando passar através do beco com alguns zumbis, um outro sairá de dentro do carro, onde você poderá então pegar a pólvora B. Chegando no **posto de gasolina**, use a Rust Hex Crank no encaixe para abrir a porta, mas esta se quebrará. Use então a Wrench. Do lado de dentro, Carlos aparecerá (se você foi para o Newspaper Office primeiro, Nicholai é que aparecerá).

No armário atrás do balcão tem um F. Aid Spray. Mexa no painel ao lado para começar um puzzle. O painel tem as letras **A**, **B**, **C** e **D**. Sobre elas há luzes (acesas ou apagadas). Uma das letras ficará acesa. Seu objetivo é acender a luz vermelha sobre esta letra, deixando as demais apagados. Tenha em mente o seguinte critério: as **letras de canto**, **A** ou **D**, acendem, apagando a luz acima delas e acendendo a luz sobre as letras que estão ao lado, enquanto as letras **B** e **C** se acendem, apagando a luz que está acima delas e apagando as letras que estão ao lado. A ordem que inicia o puzzle muda a cada jogada. Entendendo o esquema do puzzle, acenda a luz acima da letra acesa três vezes para poder pegar o Machine Oil. Ao tentar sair, acontecerá uma explosão. Fora do estabelecimento, o posto de gasolina será destruído.



PARTE-C O segredo da estátua

Volte até a área do Newspaper e, no caminho, a porta verde se abrirá, liberando alguns zumbis. Mate-os e então entre nesta porta e poderá pegar Green Herbs ao lado. Mexa na estátua, obtendo o Bronze Book e faça o caminho até o restaurante. Carlos poderá fugir de alguns zumbis, deixando-os para você. Siga Carlos e, depois da porta, continue em linha reta até o outro lado da rua, onde usará o Bronze Book no espaço ao lado da figura de **cavalo** na parede. Feito isso, pegue o Bronze Compass.

Pegue as Green Herbs, se tiver espaço no inventário, e deixe-as no baú quando estiver voltando para a estátua. Durante seu retorno, alguns corvos poderão aparecer. Use o Bronze Compass na estátua para pegar a Battery atrás dela. Leve duas armas, munição e deixe os demais itens no baú, levando apenas a Battery.

ESTANDO EM APUROS

Para ver uma cena com Mikhail, volte até o Trolley, depois do posto de gasolina. Ele usará o barril, se você não o explodiu antes, ou uma granada de mão para matar os zumbis. Depois ele conversará com Jill.

PARTE-D Acidente 2: Sub Station

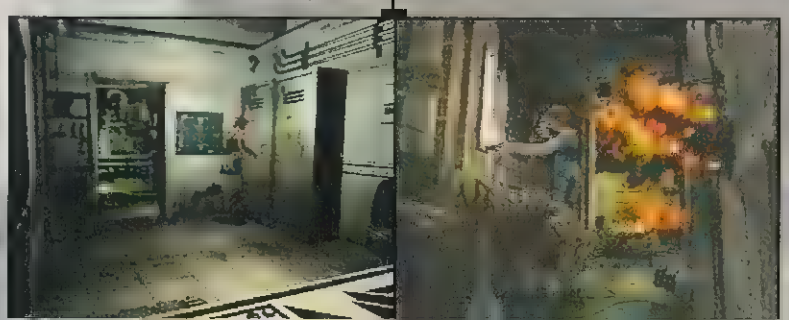
Lembra-se daquele ponto onde enfrentou dois Brain Suckers, antes de escolher entre o Newspaper e o Restaurant? Entre por aquela porta e suba a escada após o corpo, usando a Battery para descer de **elevador** no final. Pegue munição no corpo aí próximo e, na rua, uma legião de zumbis aparecerá. Se conseguir avançar até a caixa de dinamite adiante, poderá explodir os zumbis. Entre no portão adiante e, após passar o outro portão, olhe as duas portas à direita de Jill. Note que há uma voltagem especificada (120V e 25V) para abri-las. Adiante há um painel sem força para operar e, ao lado está o painel de força do gerador. Acione-o (ao fundo poderá haver **pólvora**). Volte até o painel e mexa nele. Aparecerá quatro opções: **Red**, **Blue**, **Reset** e **Cancel**.

Escolha as opções **Red**, **Red**, **Red** e **Blue** para abrir a primeira porta, e depois escolha as opções **Red**, **Blue**, **Blue** e **Blue** para abrir a segunda porta. Entrando na primeira porta, no armário ao lado, você encontrará a Magnum ou o Grenade Launcher (dependerá da arma que você pegou na delegacia).

PARTE-E O caminho de volta

Ao sair desse lugar, alguns zumbis tentarão invadir a área, o que ocasionará uma Live Selection.

Independente de sua escolha, volte até a segunda porta aberta com o painel e pegue o **Fuse** no armário ao lado. Volte depois pelo elevador. Seu objetivo agora será voltar para perto do ponto de partida do jogo e seguir para o Sales Office (lembra-se daquele lixão em chamas?). Antes de entrar no estacionamento, haverá **Brain Suckers** ou zumbis (se houver os zumbis, um deles sairá do carro na volta, permitindo a você pegar pólvora B ou G. Rounds).



LIVE SELECTION

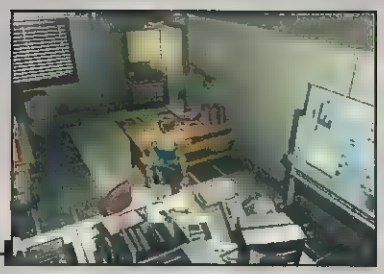
1. Seguir para a saída de emergência
Jill será atacada por Nemesis, que usará uma Bazooka no telhado do prédio.

2. Aumentar a voltagem
Jill sobrecarregará o gerador, explodindo todos os zumbis.

NEMESIS 3ª BATALHA

Vá para o elevador e Nemesis o enfrentará. Atraia-o para a área aberta e, quando ele carregar a Bazooka (levantando-a), esquive-se do tiro. Em seguida, use a arma que pegou há pouco. Quando derrotar Nemesis, pegue a First Aid Box (este item permite levar três F. Aid Sprays ocupando um espaço no inventário e poderá ser recarregado).

PARTE-F A invasão no Sales Office



Dentro do estacionamento, esvazie seu inventário, levando duas armas, munição, e o Wrench. Atravesse o pátio e, do lado de fora, entre no portão. Siga em frente no corredor e, no final, use a Wrench para soltar a **mangueira** (Fire Hose).

Depois entre na porta ao lado do corredor. No caminho, mais duas criaturas aparecerão, use o barril para livrar-se delas. Depois da porta no final do corredor, seja rápido para entrar na porta seguinte, evitando alguns cachorros (ou zumbis). O lixão em chamas estará à sua frente. Use a mangueira no hidrante na parede, apagando o fogo e entre na porta no fundo do beco, que o levará até a rua do Sales Office (ao lado da porta, não deixe de pegar a Crank). Para entrar no Sales Office, dois Brain Suckers ou Drain Demos estarão em seu caminho. No final da parede há uma caixa de dinamite, livre-se dos bichos com ela. Dentro do Sales Office, a cena poderá mostrar Murphy pedindo que Carlos o mate antes de virar um zumbi (isto se Nicholai apareceu no posto de gasolina), ou Nicholai é que o matará sem motivo (isto se foi Carlos quem apareceu no posto de gasolina). Arquive em seu inventário o Manager's Report que está sobre a mesa e examine o lugar mais uma vez para pegar o **controle remoto** e ligar a TV. Assista o comercial e decore o nome do remédio.

PARTE-G O diário de Dario

Digite o nome do remédio como senha no computador, para abrir a porta. Arquive em seu inventário o Business Fax que está no móvel atrás do corpo de Murphy, ao lado há um F. Aid Spray e, na mesa atrás do computador tem Ink Ribbon. Entrando na porta destrancada, na sala ao fundo haverá pólvora A ou B, e o Oil Additive.

Quando tentar sair, alguns zumbis aparecerão. No corredor onde você está, atire nas válvulas dos canos quando os zumbis passarem. Antes de voltar para o Trolley, vá ao lixão que estava em chamas e faça o caminho de volta ao início do jogo. Se avançar além do hidrante do lixão, Nemesis poderá aparecer. Vá para a área atrás do bar, onde Brad foi atacado. Use a Crank no **buraco** ao lado da porta sanfonada para pegar Grenade Rounds. Dario, que se trancou dentro de um container no começo do jogo, estará morto. Vá para o compartimento onde ele se trancou e pegue pólvora B ou A, além do Dario's Memo.

LIVE SELECTION

1. Subir
Jill apenas escapa das caixas.

2. Descer
Você verá uma minhoca gigante ao lado e Jill sairá do lado de fora do estacionamento.

A partir de agora, procure fazer munição para a Magnum e Acid Rounds para o Grenade Launcher. No caminho para o Trolley, alguns corvos aparecerão. No estacionamento haverá um tremor, Jill ficará pendurada, e terá que fazer uma escolha quando duas caixas deslizarem em sua direção.

PARTE-H Acidente 3: o descarrilamento

Independente de sua escolha, cruze o estacionamento (no baú, pegue o Grenade Launcher e munição, além de sua arma convencional, ervas combinadas, F. Aid Spray, o Power Cable, o Fuse e combine o Machine Oil com o Oil Additive).

Na bifurcação dos caminhos, entre o Trolley e o Gas Station, Nemesis poderá aparecer (atraia-o para o área do Newspaper Office e derrube-o para pegar a M37 Parts A).

Antes de chegar no Trolley, um segundo tremor abrirá o chão e Jill cairá. Uma minhoca gigante, a Grave Digger, aparecerá nos cantos neste momento. Seja rápido, mexa nos painéis dos dois cantos por onde ela aparecer e acione o outro na parede ao fundo, então suba a escada. Jill sairá perto do Trolley. Dentro do **vagão**, use o Power Cable, o Fuse e o Oil para fazê-lo funcionar.

Carlos entrará e entregará munição para Jill, indo para a cabine de controle. Siga-o. Com o Trolley em movimento, acontecerá um estrondo, Nemesis estará a bordo. Você poderá enfrentá-lo, se não pegou a M37 Parts A (não é obrigatório), ou voltar até Carlos. Mikhail cuidará do gigante. Carlos tentará parar o vagão, mas os freios não funcionam e acontecerá uma Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Pular pela janela
Fará você começar por fora do Clock Tower.

2. Descer
Fará você começar por dentro do Clock Tower.

A QUEIMA DE ARQUIVO

TERCEIRO CAPÍTULO

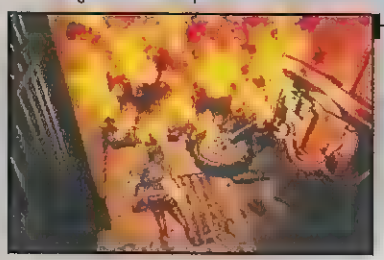
As coisas parecem ficar mais estranhas a cada momento. Depois de se unir aos mercenários para fugir da cidade, uma série de acidentes estranhos tem início. Misteriosos tremores de terra revelaram a presença de uma minhoca gigante no subsolo da cidade.

Jill passou a confiar em Carlos, acreditando que ele realmente veio ajudar as pessoas. Mas essa confiança revelará uma verdade, que apenas Nicholai parece saber.

Mikhail se mata para deter Nemesis e logo acontece um acidente com Jill e Carlos, e muitos outros acontecimentos surpreendentes acontecerão a partir de agora.

PARTE-A Procurando evidências

Após a batida do Trolley, você acordará dentro de um **quarto** (se escolheu a segunda opção, terá de vir aqui mais tarde). Mexa no quadro perto da porta, para pegar a Clock T. Key e, possivelmente, pólvora sobre a mesa. Alguns zumbis aparecerão.



Abra a porta ao lado, salve seu progresso e leve a chave que acabou de pegar, o Grenade Launcher carregado e a Hand Gun. Abrindo a porta ao lado do baú, Carlos aparecerá (se você escolheu a primeira opção). Após a conversa, ele entregará a munição e irá embora. Pegue mais munição sobre a mezinha ao lado, o Art Picture Postcard e Ink Ribbon na gaveta, e então saia. Na sala **principal**, pegue a Mine Thrower no corpo que está caído ao chão e arquive em seu inventário o Operation Instruction.

Na mesa ao lado da escada está o Clock Tower Map e um F. Aid Spray. Entre na porta perto do corpo, chegando a sala de jantar.

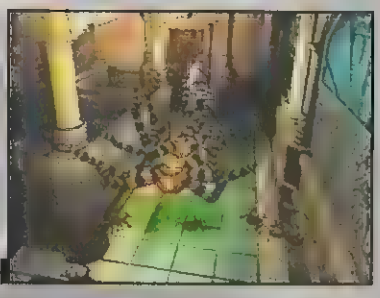
Poderá haver zumbis ou Drain Demos (se houver zumbis, procure munição sobre a lareira). Mate-os e entre na porta ao lado. Agora você poderá sair da Clock Tower abrindo a porta à esquerda (se escolheu a segunda opção, você começará daqui, então basta fazer o trajeto inverso do que foi descrito até agora).

PARTE-B A torre do relógio

Entre na porta do outro lado da sala, nesta sala ao fundo, você encontrará outra Clock T. Key no armário. Leve o Grenade Launcher carregado e a Hand Gun com munição, além das duas chaves (se seguiu a primeira opção).

Volte até a sala principal, através da sala de jantar, e alguns zumbis aparecerão no caminho (se escolheu a segunda opção, Jill encontrará **Carlos** e o agredirá por falar com ela de forma grosseira, dizendo que todo o plano de "evacuação" da cidade é uma grande farsa). Quando chegar na sala principal, suba a escada (ou entre na porta do outro lado, se escolheu a segunda opção). Na sala há alguns zumbis. Entre na outra porta, atravesse a sala que tem um baú, e pegue a Clock T. Key no quadro e pólvora ao lado (suba por aquela escada na sala principal).

No alto há três **aranhas** gigantes e tem também dinamite na parede: você poderá matá-las ou apenas entre na próxima porta. Do lado de fora, no alto da torre, use a Clock T. Key para baixar a escada. Lá em cima você encontrará a Silver Gear no armário e Ink Ribbon na máquina de escrever. Do lado oposto, Jill chegará a uma máquina gigante de música. Mexa nesta máquina para ouvir uma melodia.



PARTE-C Obter a chave do tempo

A música se divide em seis partes, definidas por letras de A a F. Na primeira, você terá as opções: **Up**, **Dn** (Down), **Next** e **End**. Escolha uma das duas primeiras para posicionar a peça e ter o tom certo da melodia. Depois vá para a letra seguinte (Next).

Defina o tom da melodia e avance para a próxima (a opção **Back** aparecerá, se você quiser voltar). Defina os demais tons e, após o último, escolha a opção **Play** para ter a Chronos Chain. Combine-a com a Clock T. Key para obter a Chronos Key. Ao fundo da sala pegue M.T. Rounds para a M. Thrower e deixe os itens no baú (leve a Chronos Key, o G. Launcher carregado e a Hand Gun). Agora volte até a sala principal, onde Nemesis aparecerá. Desça até a sala principal (se escolheu a segunda opção, Nemesis irá atrás de você), e siga para a porta à direita de Jill. Use a Chronos Key para abrir a porta verde do outro lado. Esquive-se das aranhas gigantes no corredor, pegue munição no corpo enrolado pelas teias e entre na porta adiante.

LIVE SELECTION

1. Usar a luz
Jill cegará Nemesis com luz forte, empurrando-o em seguida.

2. Usar o fio
Jill eletrocutará Nemesis, que deixará a M37 Parts B (ou A, se ainda não a pegou).

PARTE-D A sala dos três relógios

Examine os dois corpos à esquerda para arquivar em seu inventário o Mercenary's Pocketbook. Adiante você encontrará três relógios, que representam, da esquerda para a direita, o passado, o presente e o futuro. Na parede ao lado, três **estátuas** seguram três pedras: Amber Ball, Obsidian Ball e Crystal Ball.

Cada uma representa um valor-horário no tempo (confira na tabela). O objetivo é usar as três pedras nos pratos dos **três relógios**, fazendo o relógio do meio marcar 12 horas (faça cálculos e use as pedras de acordo com a marcação da hora do relógio do meio). Fazendo tudo certo, o relógio revelará a Gold Gear. Na sala ao fundo há munição para a M.Thrower. Volte para a torre do relógio, combine as engrenagens e use-as no conjunto ao lado do baú. Isso fará o relógio badalar e atrair um helicóptero de resgate. Antes de sair, salve seu progresso e leve com você a M. Thrower com munição, o G. Launcher carregado com Acid Rounds ou Freeze Rounds, recarregadores de life e o Lockpick.

VALOR NO TEMPO

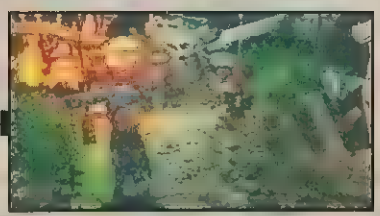
	Passado	Presente	Futuro
A. Ball	-1 hora	+1 hora	+2 horas
O. Ball	-2 horas	+2 horas	+4 horas
C. Ball	-3 horas	+3 horas	+6 horas

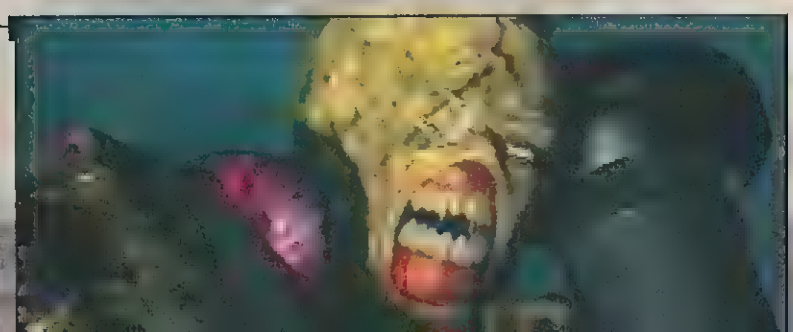
PARTE-E Jill é infectada

Vá para a sala principal e uma cena mostrará **Nemesis** derrubando o helicóptero, o único meio de fuga. Em seguida, ele partirá para uma difícil batalha contra Jill, que será infectada.

Equipe o G. Launcher carregado com Acid Rounds e mantenha o padrão de sempre: esquivar dos ataques, não ficar muito longe de Nemesis e evitar ficar nos cantos. Se Nemesis perder sua Bazooka, ele usará, dependendo da sua escolha, seus tentáculos para ataques longos. Se não pegou as ervas lá fora, dê a volta para pegá-las e usá-las quando precisar.

Caso use a Mine Thrower para atacar, mantenha **distância** do gigante para não sofrer dano com as explosões. Ao vencer Nemesis, ele cairá em meio ao fogo, Jill desmaiará e Carlos despertará (se escolheu pular pela janela, Carlos aparecerá agora). Ao recobrar os sentidos, Jill saberá que está condenada e pedirá para Carlos matá-la se ela virar um zumbi. Ele não aceitará isso e irá até o hospital em busca de cura, onde a Umbrella fazia seus testes. Tendo o controle sobre Carlos, olhe em seu inventário para encontrar a M4A1 Assault Rifle com munição 100%, a Hand Gun com 15 tiros e um Ink Ribbon.

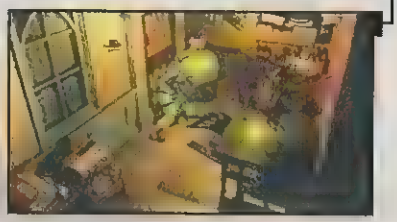




PARTE-F Em busca da cura

Salve seu progresso e vá para a sala principal. Equipe a metralhadora e use-a com moderação, sem gastar muita munição. Atraia os zumbis que estão na sala de jantar e fuzile todos que estiverem em seu caminho.

Vá para a sala do puzzle dos **relógios**, no corredor deverá ter aranhas gigantes ou Drain



Demos. Empurre o sino da saleta ao fundo, para ter acesso a rua. Do lado de fora, mate alguns zumbis. Use a Hand Gun para explodir o barril, depois siga na rua acima para entrar no hospital. Equipe a metralhadora e, mais adiante, uma cena mostrará os Hunters matando um zumbi. Esquive-se de seus ataques e mate-os. Há duas Red Herbs onde o zumbi foi decapitado. Entrando na única porta que der acesso, você chegará a uma sala com um baú. Procure por um F. Aid Spray e Ink Ribbon perto da máquina de escrever.

Entre na porta do outro lado e pegue a Blue Herb. No corpo mais adiante, pegue o Director's

Diary e munição no armário, além do mapa do Hospital no quadro à direita. Sobre a mesa estará o **Tape Record**. Aperte o botão na porta do elevador e use o Tape Record para identificar a voz. Dentro do elevador, equipe a metralhadora e escolha entre os andares 4F ou B3. Explorar um deles primeiro irá alterar os eventos e trocará os inimigos de lugar.

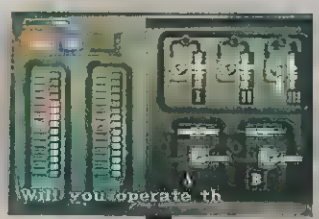
PARTE-G Seguindo para o quarto andar - 4F

Ao sair do elevador, siga para o final do corredor e entre na porta em frente. A cena mostrará que Nicholai não está morto e que ele é um traidor, encarregado da "queima de arquivos". Ele acertará Tyrell, outro membro da U.B.C.S. Quando Carlos tenta saber o que está acontecendo, Nicholai se revela, mas Tyrell consegue puxar uma granada e junto com ela explode, jogando Nicholai pela janela (se você vier aqui depois do B3, haverá dois Hunters, uma caixa de dinamite e possíveis ervas). Após a cena, pegue munição sobre o balcão e vá para o fundo da sala, ao lado de onde aconteceu a **cena**, para pegar a Sickeroom Key e a Photo D. Saia da sala e entre na porta do corredor ao lado. Caso não tenha visitado primeiro o andar B3, haverá dois zumbis no chão e um **corpo** ao lado da porta. Mate-os e com eles, observe o móvel em um dos cantos da sala: é importante decorar a posição deles. Examine o corpo, marque o número que aparecer nele e saia, entrando na porta seguinte. Há um móvel igual ao da sala

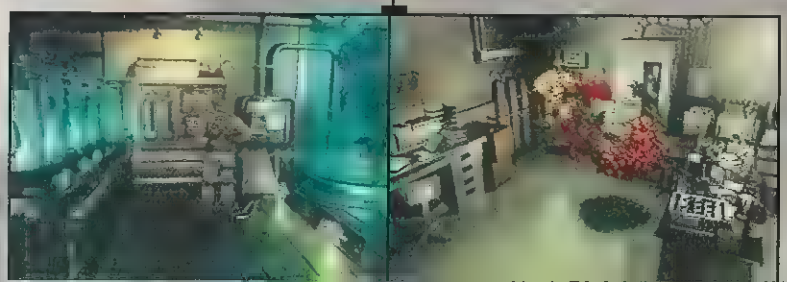
anterior. Posicione-o no canto oposto ao da outra sala (como um espelho. Caso erre, saia e entre na sala novamente). Isso fará o quadro cair, revelando um cofre: use aquele número do corpo e pegue a Vaccine Base. Saia da sala e volte para o elevador, descendo para o B3.

PARTE-H Seguindo para o terceiro andar - 3B

Entre na porta no final do corredor e mate dois Hunters usando a caixa de dinamite, que está perto da outra porta. Vá pegar Green Herbs atrás da estante (se você vier aqui antes do 4F, Tyrell renderá Carlos dizendo que há um traidor na U.B.C.S. Na dúvida, Tyrell não confia em Carlos e abre o cofre, morrendo com a explosão). Entre na porta ao lado, chegando na sala de experiência com dois Hunters Gamma entubados. Pegue o Medium Base nas prateleiras e arquive em seu inventário o Medical Instruction Manual que está sobre a mesa do outro lado. Vá para o **sintetizador** no canto e acione a alavanca, esvaziando os tubos das criaturas. Coloque o Medium Base no sintetizador e você deverá fazer uma **combinação** com as cinco alavancas, para deixar a vacina estável.



O ponto amarelo de ambas deve ficar no mesmo nível. A primeira parte mostra cinco opções: **I**, **II**, **III**, **Below** e **Quit**. Mexa nas alavancas **I** e **III**, depois escolha a opção **Below** para mover as alavancas **A** e **B**. Destas duas, mexa na **A** e você terá a Vaccine Medium (combine-a com a Vaccine Base para obter a Vaccine). Tente sair e os dois Hunters se libertarão. Equipe a metralhadora e corra para a porta, tente sair ou mate os dois, mas eles são rápidos e não há espaço para se esquivar.



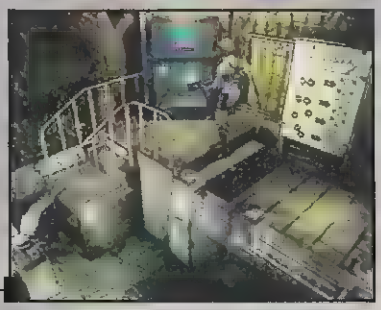
PARTE-I Uma vacina para Jill

Se você estiver indo para o elevador, e lá tiver uma dinamite (se não aconteceu no 4F), dois Hunters poderão aparecer. No elevador, vá para o 1F, se você foi primeiro no 4F e depois no B3, ao sair deste elevador no 1F, dois Hunters aparecerão. Se fez a ordem dos andares ao contrário, uma legião de zumbis aparecerá. Ao sair do Hospital, Carlos notará uma bomba na parede, sairá correndo e escapará da explosão do prédio. Dependendo das escolhas feitas até agora, em seu caminho de volta até Jill, poderá haver **minhocas** gigantes ou zumbis na sala do puzzle do relógio. No corredor você encontrará Drain Demos ou aranhas gigantes. Chegando na sala principal, "Tentacle" Nemesis aparecerá, fuja dele e vá para onde está Jill. **Aplique** a vacina em Jill, que irá se recuperar e ficará sabendo que Nemesis está vivo. Você deverá encontrar outra maneira de abandonar Raccoon City, então saia da Clock Tower como se fosse para o Hospital.

Fuja de Nemesis, ele poderá pegar Jill com seus tentáculos. Leve o Lockpick, uma arma com bastante munição e recarregadores de life. Na sala do piano, Nemesis poderá arrebentar a porta ou entrar pela janela: fuja dele.

PARTE-J O parque da cidade

Fora da Clock Tower, entre na porta do outro lado da rua (ignore os zumbis). Nesta **sala** procure por um Ink Ribbon, a Photo E, a Park Key e munições. Esvazie seu inventário, levando apenas a Park Key e duas armas (sua Hand Gun ou Shotgun já devem estar com super munição). Do lado de fora, suba a escadaria e entre no parque de Raccoon. Haverá minhocas gigantes ou dois Hunters (mate os Hunters ou fuja das minhocas). Desça por uma escada mais adiante, do lado direito, você chegará a uma ponte de madeira onde poderá haver zumbis ou Hunters Gamma (que saem da água). Em seguida, na próxima trilha, haverá Hunters ou cachorros: tente atraí-los para perto do barril e em seguida faça-o explodir. No primeiro corpo que encontrar pegue outra Park Key e arquive em seu inventário o Written Order. Examine o outro corpo no final do caminho, para pegar munição, depois volte para a entrada do parque e entre no portão do outro lado, chegando até uma fonte. Pegue o Park Map ao lado e, ao fundo, algumas ervas (faça algumas misturas). Se for para o outro lado da **fonte**, por dentro da água, verá uma combinação que faz abrir a comporta para escoar a água.



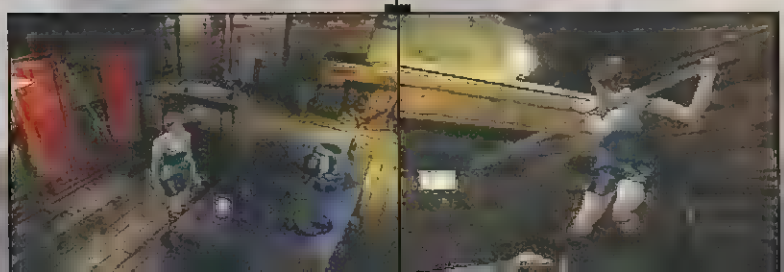
PARTE-K O cemitério: QG da U.B.C.S.

Faça a **combinação** no painel de controle da fonte e você poderá mover as peças apenas seis vezes. Faça a seguinte combinação: selecione a peça mais clara e mova-a para o espaço ao lado. Repita a mesma operação com a outra peça da mesma cor.

Depois mova a peça escura e a peça clara que ficou entre as duas escuras. Mova a outra peça escura e depois a clara ao lado dela. Acione o **Start** e desça. Chegando ao esgoto, vá para a entrada do outro lado e suba a escada de metal, antes das minhocas atacarem. No cemitério da cidade, alguns mortos se levantarão (entre os túmulos, você poderá encontrar Red Herbs).

Entre no casebre do outro lado e pegue pólvora A e B que está sobre a mesa, e o Iron Pipe no armário. Entre na porta ao fundo e esvazie seu inventário, leve apenas o Grenade Launcher, a M. Thrower, Hand Gun e munição, o Iron Pipe e o Lighter, além de recarregadores.

Use o Lighter na lareira, depois o **Iron Pipe**, para encontrar o QG da U.B.C.S. No armário há G. Rounds e no casaco há Ink Ribbon. Pegue o Supervisor's Report na mesa e, no mostruário, o Fax from the H.Q.



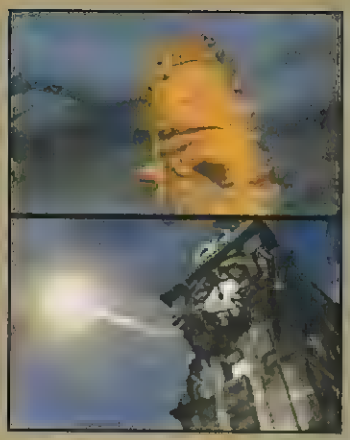
A FUGA

QUARTO CAPÍTULO

Após uma difícil batalha contra Nemesis, Jill foi infectada e o gigante está, aparentemente, morto. Com a destruição do único meio de fuga existente, Jill perde as esperanças, mas Carlos não aceita que ela morra e sai em busca de um antídoto para salvá-la.

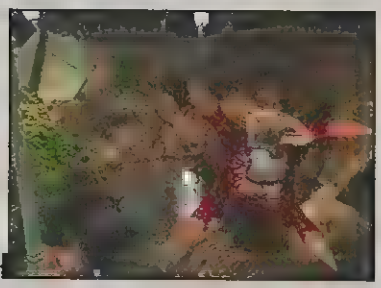
Nessa aventura, ele descobre que muitos dos mercenários foram mandados para a morte propositalmente, por ordem de Nicholai. Com a recuperação de Jill, eles descobrem que Nemesis também está vivo e mais perigoso do que antes.

E por que Nicholai matou seus próprios amigos e o motivo pelo qual Nemesis está sempre perseguindo Jill? Descubra mais detalhes a seguir.



PARTE-A O confronto com a Grave Digger

Pegue a Park Key do outro lado da mesa e saia (pegue também a mensagem que chegar). Saindo do casebre, Nicholai aparecerá, revelando parte de suas intenções. Após um forte tremor de terra, Nicholai irá embora. Vá para o cemitério e, ao chegar lá, outro forte tremor abrirá uma fenda no chão e a Grave Digger aparecerá. Quando retomar o controle sobre Jill, fique atento ao chão onde estiver levantando poeira, e mantenha-se sempre em movimento. Quando a Grave Digger sair, dê um tiro de M. Thrower nela (se errar, o projétil ficará em algum lugar no chão e ela irá abocanhá-lo). Mas, sem dúvida, o Grenade Launcher é o mais eficiente, carregado com munição ácida. Tente se esquivar quando a Grave Digger sair do chão e fique sempre atento a seu life durante os ataques. Depois de alguns acertos, e dependendo das escolhas feitas até aqui (em especial aquela do estacionamento), os tremores abalarão alguns postes. Empurre um deles que está perto da poça de água e fique do outro lado (não encoste na água). A Grave Digger tentará atacá-lo e morrerá eletrocutada. Caso isso não aconteça, continue mantendo o ritmo de ataques e esquivas até a Grave Digger ser destruída.



PARTE-B A escolha na ponte

Suba na grade que cairá e volte até o parque (haverá aranhas ou minhocas gigantes no esgoto). Chegando até a entrada do parque (com zumbis ou Hunters), vá para o outro lado e atravesse novamente aquela ponte de madeira. Chegando no final da trilha, abra o portão, com a Park Key e, em seguida suba a escada para atravessar a ponte. Nemesis aparecerá, obrigando-o a fazer uma escolha que definirá o final do jogo.

Se você escolher a primeira opção, siga a estratégia com a indicação do número "1". Escolhendo a segunda opção, siga a estratégia com a indicação do número "2".

LIVE SELECTION

1. Derrubá-lo
Você define o primeiro final do jogo, fazendo um caminho mais rápido.

2. Pular
Resulta no segundo final do jogo (bem mais compensador), seguindo um percurso maior.

NEMESIS 4ª BATALHA

Se deixar de fazer sua escolha, terá de encarar Nemesis e seus tentáculos (a estratégia a seguir será a da primeira opção). Apesar de pouco espaço, se conseguir derrotar o gigante, poderá ganhar o item Unlimited Pack Ammo (munição infinita). Geralmente o item é deixado quando você terminar o jogo pela segunda vez.

PARTE-C A fábrica da morte

Jill empurrará Nemesis da ponte, então entre na Dead Factory. No final do corredor, entre na porta adiante e **Carlos** estará lá, e informará que uma bomba nuclear está prestes a ser lançada em direção à cidade.

Quando ele sair em busca de um meio de fuga, arquive em seu inventário o Manager's Diary que está sobre a escrivaninha, pólvora A e B (elas podem estar em outro lugar), a Facility Key e um F. Aid Spray. Esvazie seu inventário, levando apenas a Facility Key, recarregadores e o Grenade Launcher carregado e munição ácida, se tiver. Entre na porta ao lado para chegar a uma sala com jatos de vapor e algumas ervas. Vá para o lado direito e acione o switch, antes do vapor, e os outros dois logo mais. Do outro lado, dê a volta e acione mais dois. Então vá para o outro lado novamente, acessando o painel de força que abrirá a primeira tranca de uma porta.

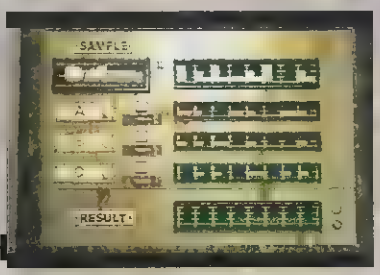
Volte para o corredor anterior e dois Brain Suckers ou Drain Demos aparecerão. Mate-os e entre na primeira porta do corredor, então pegue o Dead Factory Map e, no painel seguinte, o **System Disk**. Mate os zumbis e pegue Green Herbs neste lugar, depois desça no elevador.

PARTE-D O puzzle das combinações

Você chegará no tanque de ácido, onde haverá zumbis, Brain Suckers, Drain Demos ou Hunters nas proximidades. Mate todos e pegue munição ao lado da máquina do tanque. Desça a escada e entre na porta (toda vez que passar por aqui, novos inimigos aparecerão). Siga no esgoto, entrando na porta adiante, ou encare os dois Hunters (a Grenade Rounds é eficiente contra esses inimigos).

Pegue Ink Ribbon e o Water Sample, arquive em seu inventário o Security Manual. Entre na porta ao lado, e você encontrará pólvora A e B (se não as pegou anteriormente). Pegue o F. Aid Spray adiante e use a Facility Key no encaixe à direita e depois a **Water Sample** no painel à esquerda. O painel mostrará uma seqüência e você terá três segmentos com pedaços representados com as letras **A**, **B** e **C**.

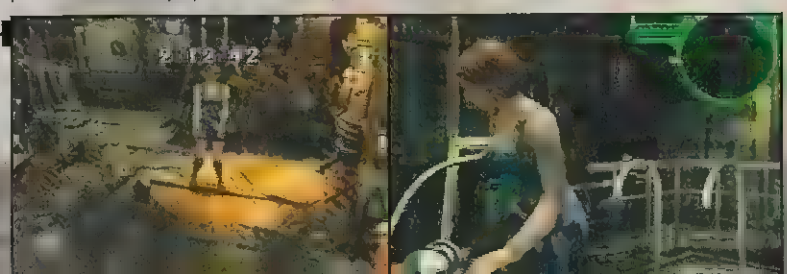
O quarto segmento é um resultado, você deverá posicionar as peças dos três segmentos, imitando o primeiro. A primeira opção é escolher entre um dos segmentos **A**, **B** ou **C**, depois mexa nas opções **Left** (esquerda), **Right** (direita), **Check** (ver se o código bate com o primeiro segmento) e **Back** (voltar a escolher entre os segmentos **A**, **B** ou **C**). Solucionando o puzzle, a segunda tranca da porta ao lado do elevador será aberta, então siga para lá.



PARTE-E O confronto com Nemesis

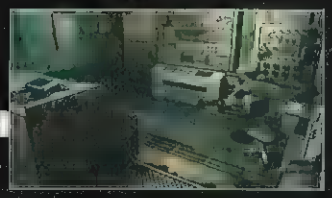
Saindo do elevador, vire à esquerda de Jill e entre na porta em frente. Nicholai irá atirar, mas alguma coisa o pegará desprevenido antes. Use o System Disk no painel ao fundo e entre na porta ao lado, que se trancará, dando-lhe quatro **minutos** de vantagem. Nemesis estará aqui e sua maior fraqueza é o ácido.

Aproveite a lerdeza de Nemesis e dê alguns tiros para fazê-lo se ajoelhar. Depois atire na chave do cano ácido para que o ácido caia sobre Nemesis. Derrotando-o, pegue a Card Key no corpo que está do outro lado e em seguida saia (use a Card Key na tranca da porta). Volte até a sala dos jatos de vapor e use a Card Key ao lado da porta, para descer de elevador. Embaixo você pegará munição e, ao fundo, use a Facility Key para abrir o **armário** e pegar o Rocket Launcher. Feito isso, volte até aquele corredor inicial da entrada da Dead Factory, e use a Card Key ao lado da porta sanfonada no corredor. Na sala seguinte, pegue munição no gabinete de vidro e um F. Aid Spray do outro lado. No painel de controle, pegue o Radar e procure um F. Aid Spray escondido à esquerda do painel. Desça no alçapão do meio da sala e a bomba nuclear será lançada. O radar mostrará o tempo de impacto na cidade (continua em "NEMESIS: O CONFRONTO FINAL").

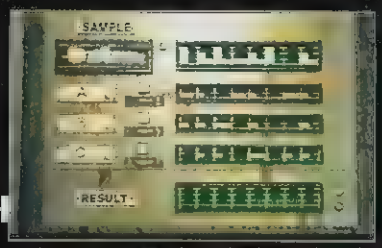


PARTE-C1 A fábrica da morte

Ao pular da ponte, Jill entrará no esgoto e subirá através da escada na grade. Ao lado haverá um corredor que dá acesso a uma sala com um baú. Pegue o Ink Ribbon, a Water Sample nas luzes ao fundo e arquive em seu inventário o Security Manual. Entre na porta ao lado e, sobre a mesa, poderá ter pólvora A e B (se não estiver aqui, estará em outro lugar). Pegue o F. Aid Spray adiante e coloque o **Water Sample** na máquina ao lado. O painel mostrará uma seqüência e você terá



três pedaços de segmentos representados com as letras **A**, **B** e **C**. O quarto segmento será obtido através de um resultado, você deverá **posicionar** as peças dos três segmentos, imitando o primeiro segmento. A primeira opção é escolher entre um dos segmentos **A**, **B** ou **C**, depois mexa nas opções **Left** (esquerda), **Right** (direita), **Check** (ver se o código bate com o primeiro segmento) e **Back** (voltar a escolher entre os segmentos **A**, **B** ou **C**). Solucionando o puzzle, a primeira tran-

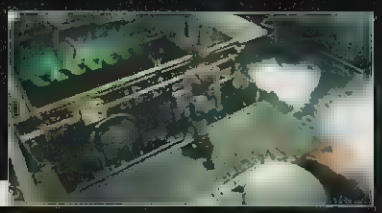


ca de uma porta se abrirá (lembre-se deste lugar, você terá que voltar aqui mais tarde). Volte até o esgoto e siga para a entrada do outro lado. Alguns zumbis aparecerão e Carlos ajudará Jill, depois informará que uma bomba nuclear está prestes a ser lançada em direção à cidade e ele sairá a procura de um meio de transporte para fugir. Então siga-o.

PARTE-D1 Conhecendo a localidade

Do outro lado da porta, alguns zumbis, Drain Demos, Brain Suckers ou Hunters estarão próximos (toda vez que passar por aqui, novos inimigos aparecerão). Subindo a escada, pegue munição na máquina, o tanque de ácido e siga para o elevador do outro lado. No

andar de cima, pegue o System Disk do outro lado do **painel**. Perto da porta, na saída, está o Dead Factory Map. Ao sair, Jill encontrará Nicholai, que fugirá. Entre na porta no final do corredor, à esquerda, e arquive em seu inventário o Manager's Diary. Pegue pólvora A e B (se não as pegou anteriormente), a Facility Key e um F. Aid Spray. Leve somente a Facility Key, o System Disk, recarregadores e o Grenade Launcher com munição ácida, se tiver. Entre na porta ao lado para chegar na sala dos jatos de vapor e ervas. Do lado direito, acione o switch antes do **vapor**, depois acione os outros dois mais adiante. Vá



para o outro lado, acione mais dois e volte, acessando o painel de força e abrindo a segunda tranca daquela porta ao lado do elevador. Vá para lá. No caminho, dois Brain Suckers ou Brain Demos poderão estar no corredor. Mate-os. Entre na porta à direita do corredor e, antes de chegar naquela porta com duas trancas, desça no elevador e vá até a sala onde você usou a Water Sample.

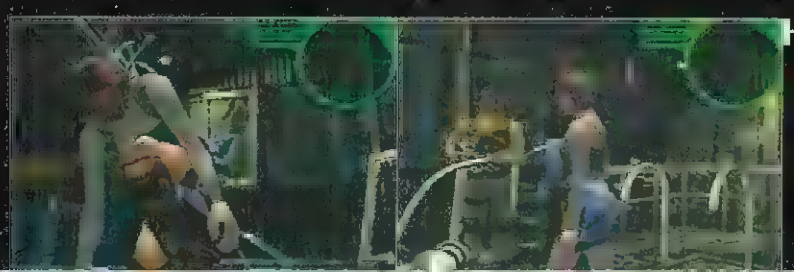
PARTE-E1 Nicholai: a negociação

Use a Facility Key no painel ao lado e vá para a porta destrancada ao lado do elevador.

Use o System Disk no painel ao fundo, entre na porta que está ao lado, e esta se trancará automaticamente, dando-lhe quatro minutos de dianteira. Nemesis estará aqui, sua maior fraqueza é o ácido.

Aproveite o lerdeza de Nemesis e dê alguns tiros para fazê-lo se ajoelhar. Depois atire na chave do cano de ácido para que o ácido caia sobre ele. Derrotando-o, pegue a Card Key no corpo que está do outro lado e saia (use a Card Key na tranca). Volte até a sala dos jatos de vapor e use a Card Key no elevador ao lado da porta, para descer.

Embaixo você pegará munição e, ao fundo, use a Facility Key para abrir o armário e pegar o Rocket Launcher. Na sala seguinte, pegue munição no gabinete de vidro e um F. Aid Spray do



LIVE SELECTION

1. Negociar com Nicholai
Nicholai fugirá, deixando Jill e Carlos.

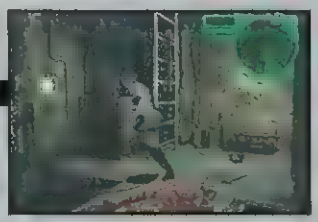
2. Atirar de volta contra o helicóptero
Dê um tiro de Rocket Launcher no helicóptero.

outro lado. No painel de controle, pegue o Radar e procure um F. Aid Spray escondido à esquerda do painel.

Tente sair da sala e Nicholai entrará em contato, gerando uma Live Selection. Independente de sua escolha, **Carlos** chegará e tentará contato através do rádio. Desça no alçapão e o radar mostrará o tempo de impacto da bomba (continua em "NEMESIS: O CONFRONTO FINAL").

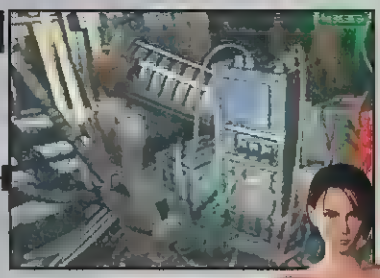
PARTE-F Nemesis: o confronto final

Ao descer, pegue a artilharia que puder no baú e todas as ervas combinadas (ou F. Aid Spray). Arquive em seu inventário o Incinerator Manual que está na **parede** ao lado da escada, e entre na porta do outro lado (não esqueça de pegar munição no armário). Do lado de fora, você poderá completar seus arquivos pegando o Classified Photo File no **chão**, então entre na porta seguinte.



Um tremor emperrará a porta, você encontrará um Tyrant morto e corpos de mercenários. Acione o **computador** ao lado da arma gigante, para armar o sistema. Vá até a caixa número 1, onde acendeu a luz amarela, e empurre-a para o compartimento. Faça o mesmo com as caixas número 2 e 3. Mas antes de acionar estas duas, Nemesis aparecerá novamente, transformando-se em uma criatura gigantesca e **horrenda**. Mantenha-se longe dele e fique atento com seu life.

Descarregue todas as suas armas (fogo e ácido são as melhores alternativas, além do R. Launcher). Nemesis subirá no amontoado do meio da área e tentará atacar com seus tentáculos ou cuspirá ácido. Empurre as outras duas caixas, fazendo a arma funcionar, destruindo o que estiver na frente (cuidado para não ficar na frente do tiro).



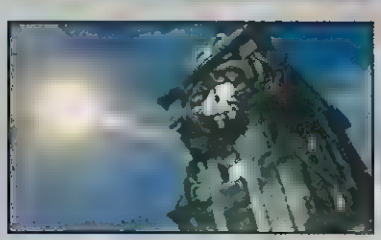
PARTE-G A destruição de Raccoon City

Depois que você acertar Nemesis muitas vezes, ele tentará fugir e então levará um tiro da arma gigante, que o destruirá. O sistema se sobrecarregará, desarmando e abrindo uma porta do outro lado. Entre por ela. **Nemesis**, ainda muito persistente, tentará ir atrás de Jill, ocasionando a última Live Selection.

LIVE SELECTION

1. Acabar com o monstro
Jill descarregará toda sua fúria e acabará com o monstro de uma vez por todas (mas só escolha esta opção se tiver tempo).

2. Ignorá-lo e evacuar a área
Jill esquecerá Nemesis e entrará na porta ao lado, para fugir.



Após fazer sua escolha, **mexa** no painel do outro lado da porta, para descer de elevador e chegar ao final do jogo. Se escolheu a primeira opção na Live Selection da ponte, Carlos levará Jill de helicóptero.

Caso tenha escolhido a segunda opção, Carlos chegará e Jill dirá que tudo acabou. Porém, ele a contraria, dizendo que um segundo helicóptero estaria procurando por ela. O helicóptero chegará e, pouco tempo depois, a bomba atingirá a cidade. Em poucos segundos, a devastação da bomba fará Raccoon City desaparecer do mapa.

DICAS

O SISTEMA DE RANKING

Jogando no no modo Hard Mode, seu desempenho será avaliado por um sistema de ranking que varia de A a F. Ele é baseado no tempo que levou para terminar o jogo, quantas vezes você salvou seu progresso e quantos recarregadores de energia foram usados. O tempo de jogo não é contado quando o jogo estiver no pause, inventário ou entre as salas e áreas. As tabelas indicam o total de pontos salvos em seu progresso, uso de recarregadores e tempo de jogo.

PONTUAÇÃO BASEADA NO TOTAL DE ENERGIA	
HP	Pontuação
1500	100
1700	90
1900	80
2100	70
2300	60
2500	50
2700	40
2900	30
3100	20
3300	10
+	0

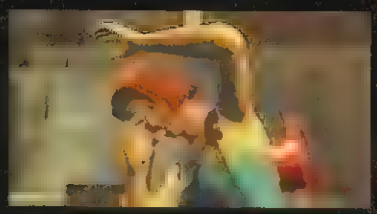
PONTUAÇÃO BASEADA NO NUMERO DE GRAVAÇÕES	
Gravação	Pontuação
0	100
1	90
2	80
3	70
4-5	60
6-8	50
9-12	40
13-17	30
18-23	20
24-30	10
+31	0

PONTUAÇÃO BASEADA EM TEMPO DE JOGO	
Tempo Total	Pontuação
até 2:29:59	100
2:30:00 - 2:39:59	90
2:40:00 - 2:59:59	80
3:00:00 - 3:29:59	70
3:30:00 - 4:09:59	60
4:10:00 - 4:59:59	50
5:00:00 - 5:59:59	40
6:00:00 - 7:09:59	30
7:10:00 - 8:29:59	20
8:30:00 - 9:59:59	10
+10:00:00	0

OBTENDO O RESULTADO

Somando os valores de cada item de energia, saves e tempo final, dará uma pontuação de 0-300, determinando o seu ranking.

Ranking	Pontos
A	270 - 300
B	230 - 269
C	180 - 229
D	120 - 179
E	50 - 119
F	0 - 49



O HP se refere à quantidade de vida que usou para terminar o jogo. Seu personagem começa com 200 HP. Cada item de energia usado aumenta o total do HP. A lista mostra o quanto de HP cada item adiciona no total.

Item	HP
F. Aid Spray	200 HP
G. Herb	50 HP
G. Herb x 2	100 HP
G. Herb x 3	200 HP
G. Herb+R. Herb	200 HP

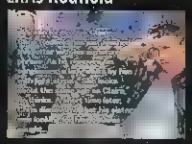
Exemplo de Ranking: se você terminar o jogo em 3:05:35, gravar uma vez e usar oito Green Herbs, as pontuações serão 70, 90 e 100, totalizando 260, dando a você um ranking B.

OS OITO EPÍLOGOS

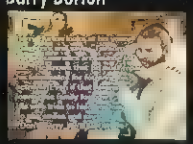
Os epílogos servem para mostrar o que aconteceu com cada personagem dos últimos três games da série Resident Evil. Depois da tela de Ranking e das roupas secretas, você receberá uma foto de um personagem com a respectiva especificação do destino que seguiu. Cada vez que terminar o jogo, você receberá o epílogo de outro personagem. São oito no total, mas eles não serão disponibilizados se você jogar no modo Easy Mode.

Jill Valentine

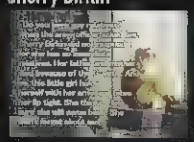
Chris Redfield



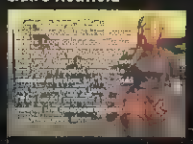
Barry Burton



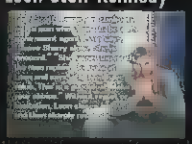
Sherry Birkin



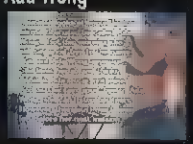
Claire Redfield



Leon Scott Kennedy



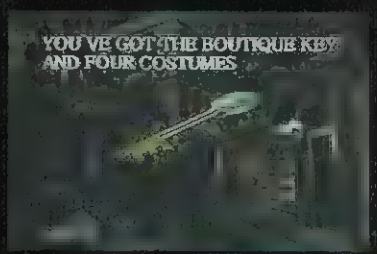
Ada Wong



Hunk

ROUPAS SECRETAS

Após os créditos, você verá uma tela mostrando uma chave especial, que destrancará a Boutique (pegue-a no baú e use-a na porta preta ao lado do bar). Você encontrará novas roupas para Jill. Se conseguir um Rank E ou D você receberá apenas uma peça de seu vestuário, com ranking C ou B você receberá quatro peças de seu vestuário, e com ranking A você receberá todas as cinco peças do seu vestuário.



NEXT GAME

A primeira vez que terminar o jogo e gravar no Memory Card, aparecerá assim: **Next Game / 00 - 01** (os dois primeiros números indicarão quantas vezes você salvou e os outros dois números indicarão quantas vezes o jogo foi terminado).

- **Next Game** guarda diferentes opções, que são as seguintes:
- **CONTINUE** (continuar de onde parou)
- **RESTART** (nova partida com a quantidade de vezes que finalizou)
- **THE MERCENARIES** (torna-se disponível após terminar o jogo normal)
- **EPILOGUE** (permite que você vejas os epílogos que conseguiu)

O ARQUIVO SECRETO

Pegando todos os arquivos (Files) do jogo, olhe o seu File Menu. O Game Manual A se transformará em Jill's Diary, no qual estará escrito:

• 7 DE AGOSTO

Duas semanas se passaram desde aquele dia. Os meus ferimentos foram curados, mas eu não consigo esquecer. Para a maioria das pessoas isso é apenas história agora. Para mim, logo que fecho os olhos, me lembro de tudo claramente: os zumbis comendo a carne dos humanos, e os meus companheiros morrendo. Não, os ferimentos no meu coração ainda não foram curados.

• 13 DE AGOSTO

Chris chegou recentemente causando muitos problemas. O que está acontecendo com ele? Chris está constantemente irritado. Outro dia deu um soco na cara de Elran, só por ter derrubado café em sua roupa. Imediatamente eu parei Chris, mas quando ele me viu, apenas virou as costas e foi andando. Eu queria saber o que está acontecendo com ele.

• 15 DE AGOSTO

Meia noite. Chris, que fora mandado de férias, me chamou e eu visitei o seu apartamento. Logo que entrei na sala, ele me mostrou uma quantidade de pedaços de papel e uma reportagem sobre a pesquisa de um vírus entitulada como G. Ele me disse: "O pesadelo ainda continua" e "ainda não acabou". Desde aquele dia, Chris vêm lutando sem descansar, sem ao menos dizer isso a mim.

• 24 DE AGOSTO

Chris deixou a cidade hoje, para ir para a Europa. Barry contou que vai mandar sua família para o Canadá e seguirá com Chris.

Eu decidi continuar na cidade por enquanto, pois sei que a fábrica de Raccoon City será muito importante. Em breve, estarei com eles em algum lugar da Europa. E é aí que a minha batalha real irá começar.

THE MERCENARIES

OPERATION MAD JACKAL

Neste minigame, você controlará um mercenário da U.B.C.S. com uma bomba em seu peito. Ela explodirá em dois minutos. Você começará no Trolley e seu objetivo será chegar no galpão, onde Dario se trancou, para conseguir se livrar da bomba e ganhar uma recompensa.

GANHE TEMPO COM OS MONSTROS

Matar inimigos resulta em tempo extra e dinheiro extra. Confira a lista:

Inimigo	Tempo. Ext.	Dinheiro
Zumbi	+3 Sec.	$ 5
Cachorro	+4 Sec.	$ 6
Corvo	+1 Sec.	$ 2
Hunter	+6 Sec.	$ 10
Drain Demos	+5 Sec.	$ 8
Brain Sucker	+6 Sec.	$ 10
Aranha Gigante	+4 Sec.	$ 7
Aranha Pequena	+0 Sec.	$ 0
Minhocas	+0 Sec.	$ 0
Nemesis	+20 Sec.	$ 40
Tentacle Nemesis	+120 Sec.	$ 250

Observação: é possível multiplicar o tempo ganho, matando mais de um inimigo ao mesmo tempo.

RESGATANDO CIVIS

Existem sobreviventes encurralados em determinados pontos da cidade. Salvá-los garantirá 20 segundos e $ 50 extras, além de um item (F. Aid Spray ou munição). Vá até os civis que estiverem próximos de onde você está, mate todos os inimigos e fale com o civil. Mas quando chegar até eles, seu tempo deverá estar acima de 1.30:00, ou eles estarão mortos. São seis pessoas espalhadas na cidade, garantindo $ 300 extras, se salvá-los e finalizar a missão.

LOCALIZAÇÃO DE CIVIS

Cada personagem representa um nível de dificuldade, além de terem diferentes tipos de armas e recarregadores. Quanto mais difícil for o jogo (o personagem que você escolher), maior será a recompensa: **Mikhail (Easy), Carlos (Normal), Nicholai (Hard).** A localização de todos os civis será igual independente do personagem com o qual jogue. Confira os pontos da cidade que você deverá procurar: **Gas Station, Newspaper Office, Restaurant** (no alçapão), **Sub Station, Sales Office** e no **Bar.**

USANDO A RECOMPENSA

Economize dinheiro para comprar as armas:

Assault Rifle	$2000
Gatling Gun	$3000
R. Launcher	$4000
Infinite Ammo	$9999

RESIDENT EVIL 4

MUITO MAIS AÇÃO E MISTÉRIO

A aventura tem início seis anos após o final de Resident Evil 2 e Leon se tornou um agente especial com a missão de proteger a família do presidente dos Estados Unidos, onde Ashley, a filha do presidente foi seqüestrada por membros de uma estranha seita e levada para algum lugar da Europa.

É então que Leon é destacado para localizar e resgatar a jovem, mas as coisas acabam se complicando de uma maneira inexplicável quando os habitantes de uma aldeia passam a agir de maneira estranha e atacam Leon. Este se protege e descobre que os habitantes da aldeia não são exatamente humanos e também não são zumbis. Estaria a Umbrella por trás destes atos? Este e uma série de outros mistérios serão confrontados por Leon, na mais incrível e perigosa missão de sua vida. Diferente dos três games anteriores da série, a Capcom neste quarto título resolveu revolucionar totalmente o conceito de jogo, obrigando o jogador a interagir de forma muito mais intensa, tendo que ficar constantemente atento ao dinamismo do jogo.

Com uma série de mudanças que vão desde o ângulo de visão do jogador por sobre o ombro de Leon, dos inimigos e dos cenários muito bem detalhados e também uma grande inovação, são os comandos da ação que surgem na tela permitindo ao jogador interagir com o cenário ou evitar os golpes dos inimigos, sem dizer também a quantidade de extras que o jogo oferece, o que torna a sua vida útil muito mais prolongada.

SUMÁRIO

- CONCEITOS BÁSICOS 72
- CONHEÇA OS INIMIGOS 73
- CONHEÇA OS PERSONAGENS 74
- ARMAS & ITENS 76

▶ Primeiro capítulo - O Vilarejo dos Condenados 78

A - Assim começa um novo pesadelo 78
B - Do outro lado da colina 78
C - O casarão abandonado 79
D - Fugindo da montanha 79
E - A dama de vermelho 80
F - A batalha do lago 80

▶ Segundo capítulo - Los Illuminados 81

A - No cair da noite 81
B - Enfrentando a aberração 81
C - A fuga desesperada 82
D - Protegendo o casarão 82
E - Acesso ao teleférico 83
F - A Batalha mortal 83

▶ Terceiro capítulo - O Velho Castelo 84

A - Além das muralhas 84
B - Perigo na cela 84
C - O protetor 85
D - A emboscada no salão 85
E - O segredo do labirinto 86
F - A filha do presidente 86

▶ Quarto capítulo - Revelações 87

A - A imagem da chimera 87
B - As engrenagens da torre 87
C - A batalha contra o Verdugo 88
D - Perigo na zona de mineração 88
E - Ação sobre trilhos 89
F - O gigante de pedra 89
G - A mutação de Salazar 89

▶ Quinto capítulo - A Ilha 90

A - Invadindo a fortaleza 90
B - Seguindo os gritos de Ashley 90
C - O laboratório experimental 91
D - Reencontrando Ashley 91
E - Confrontando o "It" 92
F - A batalha de Krauser 92
G - A ajuda de Ada Wong 93
H - O confronto final 93

▶ Sexto capítulo - O Outro Lado da Missão 94

A - A agente das sombras 94
B - Tocando o sino da igreja 94
C - O casarão da colina 95
D - O paradeiro de Leon 95
E - A morte de Luis 95
F - A batalha no navio de guerra 96
G - Impedir o assassinato de Leon 96
H - No campo de batalha 96
I - Obtendo a amostra de vírus 97

- DICAS 98

COMANDOS GERAIS

L3 ..... Controlar Personagem
R3 ..... Controlar Ângulo de Câmera
■ ou ● ..... Correr/Cancelar
X ..... Ação/Confirmar
▲ ..... Mostrar Mapa
L1 ..... Empunhar Faca
R1 ..... Empunhar Arma
Select ..... Opções / Pular Cena
Start ..... Inventário
R1 + X ..... Atirar
L1 + X ..... Golpear com a faca
R1 + ■ ou ● ..... Recarregar
↓ + ● ..... Virar 180°

DETALHES IMPORTANTES

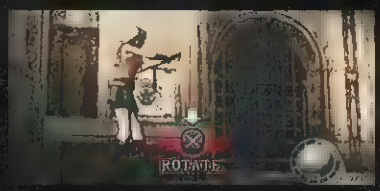
Ao entrar no Inventário, os botões L1 e R1 servirão para alternar entre as opções **Weapons** **Recovery** (maleta de equipamentos) e **Key Treasures** (janela de itens-chave do jogo). Além dessas, você poderá escolher, através das opções no **alto da tela**, os tópicos **Map** (ver o mapa da área) e **Files** (conferir os documentos encontrados), além de conferir o total **"ptas"** ou **Pesetas**, a moeda corrente do jogo.

Remanejar bem os equipamentos e itens em sua maleta será importante, para conseguir carregar muita coisa ao mesmo tempo.

Para remanejar os equipamentos e itens, aperte o botão **Triângulo** sobre algum **item / equipamento** e você poderá movimentá-lo (aperte L1 ou R1 para rotacionar o objeto).

NA EXPLORAÇÃO

Enquanto estiver vasculhando ambientes, fique atento ao chegar perto de objetos ou localidades, pois algumas podem esconder itens e informações. Ao se aproximar de algo útil, um botão será mostrado na tela e permitirá que você execute ações especiais, e em alguns casos utilizando diferentes botões.



Encontrando caixas, barris e objetos que possam ser destruídos, use sua faca. Ao se confrontar com os inimigos, atire em suas cabeças ou pernas, aproxime-se para o personagem executar um movimento de luta (aperte o botão de ação quando este aparecer na tela).

RECUPERANDO HP

Assim como nos demais jogos da série, você poderá combinar ervas de diferentes cores para recarregar o seu HP, ou usar First Aid Sprays. Em adição a isso, você também contará com ovos de galinha que poderão ser usados na recuperação de seu HP.

VALOR EM HP

Egg (White)	25 HP
Egg (Brown)	50 HP
Egg (Gold)	75 HP
Green Herb	50 HP
Green Herb x2	100 HP
Green Herb x3	200 HP
Green Herb+Red Herb	200 HP
Green+Yellow Herb	Cura + 50 HP
Green+Red+Yellow Herb	Cura + 200 HP

O MERCADOR

Durante o jogo, você encontrará um vendedor que lhe dará as opções: Seel (venda), Buy (compra) e Tune Up (melhoramentos). Confira todos os itens e equipamentos que você poderá comprar, lembrando que apenas as armas poderão ser melhoradas.

EQUIPAMENTO	VALOR
Attache Case M	24000
Attache Case L	40000
Attache Case XL	73000
Tactical Vest	60000
Treasure Map (Village)	3000
Treasure Map (Castle)	3000
Treasure Map (Island)	3000
Handgun	8000
Red9	14000
Punisher	20000
Blacktail	24000
Broken Butterfly	38000
Killer7	77700
Shotgun	20000
Riot Gun	32000

EQUIPAMENTO	VALOR
Striker	43000
Rifle	12000
Rifle (semi-auto)	35000
TMP	10000
Mine Thrower	28000
Rocket Launcher	30000
Stock (Red9)	4000
Stock (TMP)	4000
Scope (Rifle)	7000
Scope (semi-auto rifle)	10000
Scope (Mine Thrower)	8000
First Aid Spray	5000

Obs.: assim que possível, compre os equipamentos Attache Case M, L e XL pois elas aumentam a capacidade de itens que você poderá carregar.

CONHEÇA OS INIMIGOS

Todos os inimigos no jogo são corpos hospedeiros do parasita Las Plagas. Em humanos, quando estes perdem a cabeça, o parasita se manifesta de três formas: a primeira delas é um tipo de larva com lâminas, a segunda é similar a uma minhoca com a boca cheia de dentes (que pode decaptar a vítima) e a terceira lembra uma aranha com rabo. Independente de sua forma todas podem ser destruídas com ataques diretos. Em função do parasita, você também terá outros inimigos, que são:

Los Ganados

Estes são pessoas comuns, que agem e pensam, mas se tornam marionetes quando são controladas pelos parasitas que estão em seus corpos. Dentre os inimigos humanos, você terá os aldeões do vilarejo, dentre os quais os mais perigosos são os que carregam uma serra elétrica. Há também os zealots, que são seguidores do culto Los Illuminados (eles se vestem com roupas totalmente negras ou vermelhas) e os Soldiers (soldados com armas e alguns deles com armaduras cobrindo parte do corpo).

El Gigante

É um corpo humano que foi mutacionado devido a evolução e o crescimento do parasita em seu organismo. Apesar de sua força física sobrehumana, seu tamanho o torna muito lento. Após sofrer muitos danos físicos, o parasita se manifesta em suas costas, sendo este o melhor momento para destruí-lo.

Colmillos

São lobos mutantes dominados por Las Plagas. Eles vivem nas montanhas, são extremamente rápidos e letais por possuírem uma "segunda boca" em suas costas. Antes de atacar, eles ameaçam o alvo e esse momento é suficiente para você atcá-lo, antes de sofrer a investida.

Regenerator & Iron Maiden

Os Regeneradors são corpos mutantes com uma forma distinta de Las Plagas que regeneram o corpo danificado. Em sua forma avançada, são chamadas de Iron Maiden e possuem a capacidade de projetar espinhos de seu corpo. Para vencer ambas as formas, é necessário destruir os parasitas dentro de seus corpos e a melhor maneira é usar granadas explosivas.

Garrador

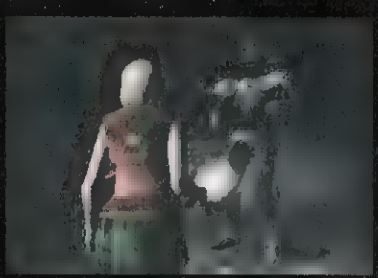
É um homem armado com garras e cego. Ele segue o alvo através do barulho e seu ponto vulnerável é o parasita em suas costas.

Del Lago

É um peixe mutante carnívoro que habita o lago próximo ao vilarejo. Normalmente ataca suas presas engolindo-as e triturando-as com seus dentes, porém seu ponto vulnerável é quando ele abre a boca.

Armaduras

Como o próprio nome diz, trata-se de armaduras de metal habitadas por Las Plagas que acabam dando vida a elas,para destruí-las atire contra o capacete e quando as Las Plagas ficarem expostas, mate-as.



Novistador

São insetos mutantes que possuem a habilidade de ficar invisível. Apesar de fracos, eles são rápidos e podem atacar usando investidas diretas ou voando (neste último caso, eles ficam totalmente vuneráveis).

CONHEÇA OS PERSONAGENS

LEON S. KENNEDY

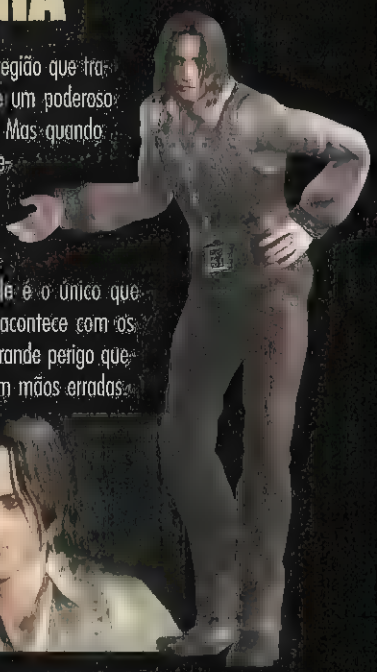
Ele foi um dos sobreviventes de Raccoon City que resolveu se dedicar a destruir a Umbrella e, para isso, se tornou um agente do governo. Sua missão é proteger o presidente dos Estados Unidos e sua família, porém ocorreu uma falha na segurança e a filha do presidente foi seqüestrada sem deixar vestígios de seu paradeiro.

Embora ele suspeite de falha interna no segurança, surgem indícios de que a jovem fora levada por membros de uma seita, para um remoto vilarejo em algum lugar da Europa.

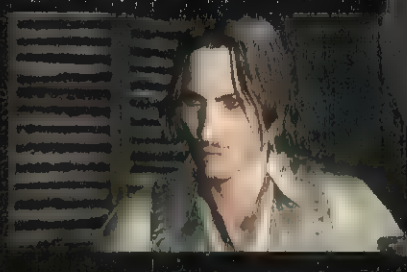
INGRID HUNNIGAN

Embora não apareça no jogo, Ingrid é o contato direto do governo com Leon ao longo de sua missão. Ela é encarregada de conseguir informações e todo suporte necessário, lembrando Leon de que o resgate da jovem Ashley é prioridade máxima.

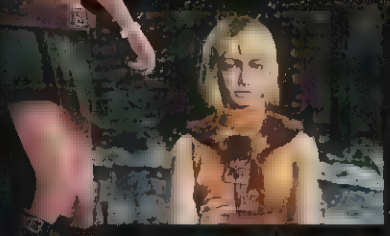
LUIS SERA



Ele é um habitante da região que trabalhou na pesquisa de um poderoso vírus chamado Las Plagas. Mas quando descobriu em que o vírus seria usado, ele decidiu tentar corrigir as coisas do seu jeito, e acabou sendo perseguido. Embora sozinho, ele é o único que parece saber sobre o que acontece com os habitantes do vilarejo e o grande perigo que os parasitas representam em mãos erradas.



ASHLEY GRAHAM



A filha do presidente dos Estados Unidos é uma jovem universitária que foi seqüestrada por um grupo chamado Los Illuminados, enquanto voltava da universidade. Apesar de não ter nenhuma experiência de combate, Ashley é astuta e rápida e tudo que conta no momento é ser resgatado por Leon, a única pessoa em quem confia inteiramente.

OSMUND SADDLER

Também é chamado de "Lord Saddler", o líder da seita Los Illuminados, o qual acredita ser a verdade que transcenderá as falhas da raça humana. Ele conseguiu persuadir Salazar a trazer a tona um vírus que originou Las Plagas, um parasita a qual depois de muitos experimentos aprendeu a controlar organismos vivos, se instalando dentro deles. Saddler usou uma versão aperfeiçoada do vírus em si mesmo, depois contaminou todos os habitantes do vilarejo e alguns animais, controlando-os segundo a sua vontade tornando-os seus escravos fiéis. Depois que a Umbrella foi desmantelada com a ação do presidente dos Estados Unidos, Saddler viu a oportunidade de usar Las Plagas sobre o continente americano para controlar a todos.

ADA WONG

Apesar de ter sido dada como morta há seis anos atrás em Raccoon City, a espiã Ada Wong está envolvida em uma missão altamente secreta a favor da Umbrella onde tem que obter uma amostra do vírus Las Plagas. Embora esteja do lado do "inimigo", ela ainda alimenta um forte sentimento por Leon a quem tenta indiretamente ajudar.

ALBERT WESKER

Ele é o mais misterioso integrante da Umbrella, foi dado como morto após a explosão do laboratório secreto da mansão, no alto da montanha de Raccoon City em 1998. Porém ele esteve presente em diversos acontecimentos ligados à Umbrella em lugares onde o vírus mutante foi usado. Atualmente, Wesker comanda as ações de Ada Wong contando com as habilidades de infiltração e camuflagem da espiã para roubar o projeto da seita Los Illuminados.

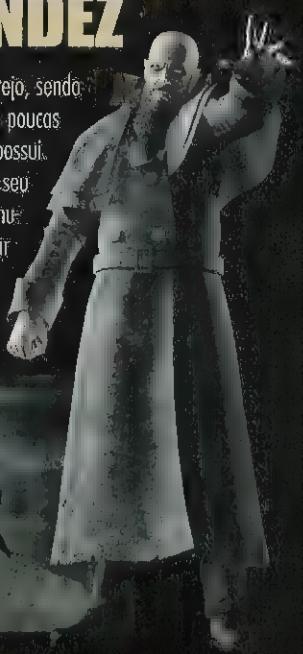
JACK KRAUSER

É um ex-agente de missões secretas com o mais alto treinamento militar, especialista em combates com armas de fogo e faca. Ele trabalhou alguns anos junto com Leon, mas foi dado como morto em uma explosão de um helicóptero ao final de uma missão.

Acredita-se que Krauser seja um dos subordinados do Albert Wesker, mas seus propósitos são indefinidos na missão, exceto o fato dele unir-se a Saddler para tentar obter a versão final do vírus Las Plagas. Apesar do Krauser possuir habilidades sobre-humanas, estas não são por causa de Las Plagas, mas sim graças a outro tipo de vírus.

BITORES MENDEZ

Ele é o chefe dos habitantes do vilarejo, sendo um homem alto, inteligente e de poucas palavras. Igualando Saddler, Mendez possui uma variação do vírus Las Plagas em seu corpo, o que explica o sua força descomunal e sua habilidade de se transformar em um horrendo monstro. Seu objetivo é capturar Luis Sera e deter Leon no resgate da Ashley.



RAMON SALAZAR

Apesar de sua baixa estatura e traços faciais infantis, Salazar é um homem de idade muito avançada, transcendendo o limite humano graças ao projeto Las Plagas. Rumores indicam que os antepassados de Salazar já haviam descoberto o perigo do vírus Las Plagas e por isso trancaram o projeto no subterrâneo. Saddler convenceu Salazar a trazer a pesquisa de seus ancestrais à tona, criando uma versão ainda melhor do vírus. Salazar está sempre acompanhado por dois capangas que o obedecem fielmente.

ARMAS

Você poderá comprar as armas em diferentes momentos do jogo, e encontrará cinco tipos de munição (Handgun, Shotgun, Rifle, TMP e Magnum Ammo), e três tipos de granada (explosiva, incendiária e luminosa). Obs.: As granadas e munição não são compradas, são encontradas durante o jogo.

Handgun

- Valor da Compra: 8.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 198.000 ptas.

Arma inicial de Leon, com poder de fogo baixo, porém eficiente contra alvos fixos ou próximos.

Red9

- Valor de Compra: 14.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 335.000 ptas.

Quando estiver com o upgrade máximo, se torna uma das melhores armas de pequeno porte do jogo.

Rifle

- Valor de Compra: 12.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 296.000 ptas.

Arma potente para derrubar alvos distantes, porém muito lenta e ineficiente nas recargas.

Matilda

- Valor de Compra: 70.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 303.000 ptas.

A mais eficiente arma de pequeno porte, com disparos rápidos e consecutivos.

Broken Butterfly

- Valor de Compra: 38.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 455.000 ptas.

A terceira melhor arma na categoria Magnum, oferecendo bom poder de fogo.

Infrared Scope

- Valor de Compra: 4.000 ptas.

Mira infra-vermelha que permite ao jogador localizar o alvo inimigo através de sua fonte de calor.

Scope (Semi-Auto Rifle)

- Valor de Compra: 10.000 ptas.

Mira que aumenta o alcance do Rifle (Semi-Auto).

Stock (TMP)

- Valor de Compra: 4.000 ptas.

Melhora a mira e eficiência no uso da arma TMP.

Handcannon

- Valor de Compra: vide seção de Dicas.
- Upgrade Máximo: 790.000 ptas.

A melhor arma na categoria Magnum, oferecendo o mais elevado poder de destruição.

Punisher

- Valor de Compra: destrua os medalhões.
- Upgrade Máximo: 266.000 ptas.

Sua grande e única vantagem é perfurar dois corpos ou mais enfileirados.

Blacktail

- Valor de Compra: 24.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 362.000 ptas.

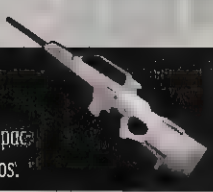
A mais equilibrada das handguns, com ótimo ajuste de mira, recarga e poder de fogo.

Striker

- Valor de Compra: 43.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 392.000 ptas.

A melhor arma se comparada com a Riot e a Shotgun, oferecendo vantagens em todos os atributos.

Rifle (Semi-Auto)



- Valor de Compra: 35.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 361.000 ptas.

Superior ao Rifle comum, sendo mais compacto, preciso e eficiente em todos os aspectos.

TMP

- Valor de Compra: 15.000 ptas.
- Upgrade Máximo: 339.000 ptas.

Apesar do baixo poder de fogo, esta metralhadora é eficiente contra multiplos alvos.

Scope (Mine Trhow)

- Valor de Compra: 8.000 ptas.

Mira que auxilia o disparo de bombas à distância.

Scope (Rifle)

- Valor de Compra: 7.000 ptas.

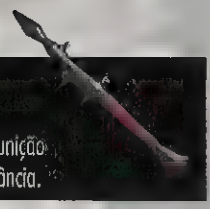
Mira que aumenta o alcance do Rifle.

Stock (Red9)

- Valor de Compra: 4.000 ptas.

Melhora a mira e a eficiência no uso da arma Red9.

Infinite Launch



•Valor de Compra: 1.000.000 ptas.
•Upgrade Máximo: nenhum.
Igual o R. Launcher normal, só que com munição infinita. Eficiente apenas em ataques à distância.

Chicago Typewriter

•Valor de Compra: 1.000.000 ptas.
•Upgrade Máximo: nenhum.
A melhor arma do jogo, que combina eficiência, poder de fogo e velocidade (vide seção de Dicas).

Riot Gun

•Valor de Compra: 32.000 ptas.
•Upgrade Máximo: 415.000 ptas.
Superior a Shotgun onde a vantagem está em poder mirar e atirar rapidamente.

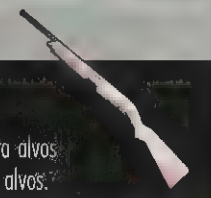
Killer7

•Valor de Compra: 38.000 ptas.
•Upgrade Máximo: 455.000 ptas.
A segunda melhor arma na categoria Magnum, oferecendo ótimo poder de fogo.

Mine Thrower

•Valor de Compra: 28.000 ptas.
•Upgrade Máximo: 219.000 ptas.
Um lança granadas eficiente e de bom poder de destruição, mas sua munição é muito limitada.

Shotgun



•Valor de Compra: 20.000 ptas.
•Upgrade Máximo: 312.000 ptas.
Arma padrão com alto poder de dano contra alvos próximos, eficiente para derrubar multiplos alvos.

TREASURES

Na listagem seguinte, você encontrará os tesouros (itens próprios para serem vendidos). Alguns deles estarão em sua versão final, ou seja, já combinado com suas demais partes e seu valor final. Vale lembrar que as armas, acessórios e granadas também podem ser vendidas.

AMBER RING

•Valor: 10.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

BUTTERFLY LAMP

•Valor: 32.000 ptas.
Combinado com: Green, Red e Blue Eye. Obs.: essas peças valem 1000, 1500 e 3000 ptas. respectivamente.

ANTIQUE PIPE

•Valor: 10.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

BRASS POCKET WATCH

•Valor: 10.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

D. BRASS POCKET WATCH

•Valor: 1.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

EMERALD

•Valor: 3.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

SPINEL

•Valor: 2.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

PEARL PENDANT

•Valor: 10.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

DIRTY PEARL PENDANT

•Valor: 1.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

ELEGANT MASK

•Valor: 20.000 ptas.
Combinado com: Green, Purple e Red Gem.
Obs.: essas peças valem 3.000 ptas cada.

ELEGANT CHESSBOARD

•Valor: 13.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

RUBY

•Valor: 1.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

STAFF ROYALTY

•Valor: 20.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

GOLD BANGLE

•Valor: 8.500 ptas.
Combinado com: nenhum.

VELVET BLUE

•Valor: 2.500 ptas.
Combinado com: nenhum.

GOLD BANGLE W. PEARLS

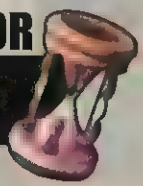
•Valor: 10.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

MIRROR W. PEARLS & RUBIES

•Valor: 12.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

HOURGLASS W. GOLD DECOR

•Valor: 12.000 ptas.
Combinado com: nenhum.



BEERSTEIN

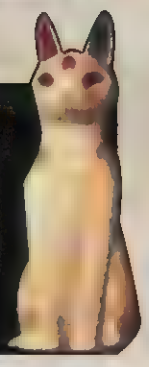
•Valor: 20.000 ptas.
Combinado com: Green, Red e Yellow Catseye.
Obs.: essas peças valem 3000 ptas cada.

ELEGANT PERFUME BOTTLE

•Valor: 10.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

GOLDEN LYNX

•Valor: 33.000 ptas.
Combinado com: Blue Stone of Treason, Green Stone of Judgement e Red Stone of Faith. Obs.: essas peças valem 3500 ptas cada.



LOS ILLUMINADOS PENDANT

•Valor: 12.000 ptas.
Combinado com: nenhum.

SALAZAR FAMILY CROWN

•Valor: 48.000 ptas.
Combinado com: Crown, Crown Jewel e Royal Insignia. Obs.: essas peças valem 9.000, 11.000 e 13.000 ptas respectivamente.

O VILAREJO DOS CONDENADOS

PRIMEIRO CAPÍTULO

No ano de 1998, experiências biológicas conduzidas ilegalmente pela empresa farmacêutica Umbrella, contaminaram a pacata Raccoon City, com um poderoso vírus. Tal situação fez o presidente dos Estados Unidos autorizar o lançamento de uma bomba sobre a cidade e áreas próximas, devastando toda a região, neutralizando a ameaça de propagação do vírus. Para evitar escândalos, foram adotadas medidas preventivas e de punição contra a Umbrella, ocasionando enormes prejuízos à empresa. Leon é um agente treinado por uma organização especial e tem o objetivo de resgatar Ashley, a filha do presidente, que fora seqüestrada. Atualmente ele se encontra em um vilarejo em algum lugar da Europa, acompanhado de dois policiais, buscando informações.

PARTE-A Assim começa um novo pesadelo

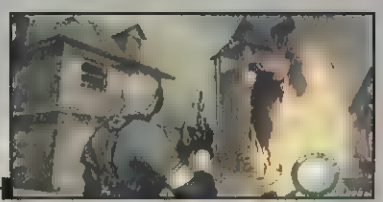
Enquanto os dois policiais aguardam Leon no carro, visite a casa ao fundo até ocorrer uma cena. Dentro da casa, um morador tentará te atacar, **mate-o**, depois suba a escada adiante e pegue a munição sobre a mesa. Vá até a janela e saia por ela. Afaste-se dos inimigos e mate-os, só então avance pela trilha ao lado (vá até onde estava o carro com os dois policiais para ver uma cena extra).

Visite o casebre ao lado de onde saiu a caminhão, para encontrar alguns itens e uma máquina de escrever (nela você poderá salvar o seu progresso no jogo, isso ficará a seu critério). Ao longo da trilha, liberte o **lobo** da armadilha e cuidado com os pontos vermelhos nas árvores adiante, pois são explosivos.

Evite-os ou destrua-os, depois derrube outro inimigo e explore o casebre próximo. Continuando pela trilha, do outro lado da ponte, mate outro inimigo na casa adiante e vasculhe o lugar, só então entre pelo portão. Próximo do centro do vilarejo, Leon usará um binóculo para ver um policial sendo queimado em uma fogueira, use o R3 para aumentar ou diminuir o zoom. Você poderá ir para o centro da aldeia e matar os inimigos ou, se quiser ver uma cena extra, ignore os habitantes e entre pela casa que tem um cercado mais adiante, à esquerda. Um inimigo com uma serra elétrica aparecerá e se ele encostar em você, será morte súbita.

PARTE-B Do outro lado da colina

Estando cercado dentro da casa, empurre a estante para fechar a janela e depois suba através da escada. Pegue a **Shotgun** pendurada na parede e empurre a escada que está do lado de fora da janela para os inimigos não subirem (cuidado para não cair). Equipe a Shotgun e fique junto da escada. Quando os inimigos começarem a entrar, espere o homem da serra elétrica aparecer e atire na cabeça dele, depois de alguns tiros você ganhará uma grande soma em dinheiro. Mate os demais inimigos até o sino da igreja tocar. Explore a **aldeia** em busca de outros itens, destrua os cadeados que encontrar nas portas usando a faca, assim como caixas e barris. Abra seu mapa e oriente-se para chegar até o ponto vermelho indicado. Em um casebre no caminho, você poderá arquivar o **Alert Order** afixado na parede. O portão adiante o levará até um outro trecho do vilarejo. Ao lado do casebre à esquerda tem um poço, atire na madeira que está escorando a tampa para fechá-lo e depois atire no objeto brilhante sobre ele e pegue o Pearl Pendant.



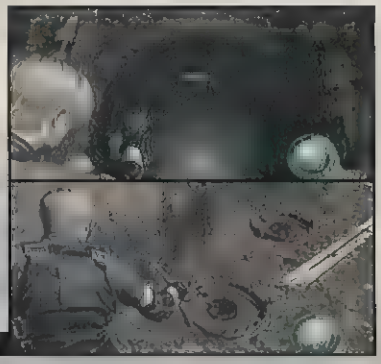
PARTE-C O casarão abandonado

Pule o cercado do lado oposto e pegue o papel afixado na árvore para arquivar o About the Blue Medallions (existem 15 medalhões, 7 na fazenda e 8 no cemitério, abra seu mapa para ver pontos azuis indicando a localização dos medalhões ■ destrua-os). Atire e destrua o medalhão (01/15) pendurado na árvore ao seu lado.

Junto das vacas há um estábulo, dentro dele, você encontrará no alto o medalhão (02/15), destrua-o. Atrás do estábulo, em uma árvore tem outro medalhão (03/15). Vasculhe o galpão ao lado do estábulo. Do lado de fora na entrada dos fundos, olhe para o alto e destrua outro medalhão (04/15) que está no teto.Suba pela escada de madeira dentro do galpão e destrua mais um **medalhão** (05/15), que está atrás de você. Pule pela janela ao lado e ainda de costas para ela, ande em linha reta para descer em um cercado sob a plataforma. Destrua a caixa para pegar a Beerstein, depois empurre a estante ao lado e volte para o andar acima.

Pule pela janela novamente e siga até o final da plataforma. Destrua outro medalhão (06/15) em uma das **hélices** do cata-vento. Desça pela escada no final da plataforma e siga para o portão adiante. Destrua outro medalhão (07/15) no alto do muro à esquerda, então volte pela plataforma e siga para o portão indicado pelo ponto vermelho em seu mapa.

Do outro lado do portão, ao longo da trilha, você terá que fugir de uma grande **pedra**,



apertando o botão indicado na tela até outro botão aparecer. Seja rápido quando fizer isso ou será esmagado. Chegando ao túnel, atire nos objetos luminosos no teto para pegar pedras preciosas. Mais adiante haverão casas com **armadilhas** e inimigos armados com dinamite. Use a Hand Grenade e fique a uma distância segura para lançá-la contra os inimigos. Livrando-se deles, destrua o explosivo do casebre ao lado e derrube outro inimigo mais adiante, tomando cuidado com armadilhas no chão.

PARTE-D Fugindo da montanha

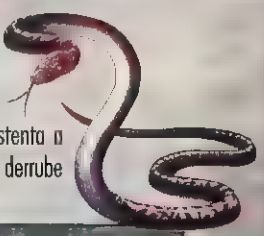
Derrube um ninho que está sobre a árvore à direita para pegar o Red Catseye. Vá até o casarão e destrua o cadeado para entrar. Desative duas armadilhas explosivas que estão no caminho e empurre a **estante** na sala para ter acesso a um corredor com um guarda roupas, onde encontrará uma pessoa amarrada.

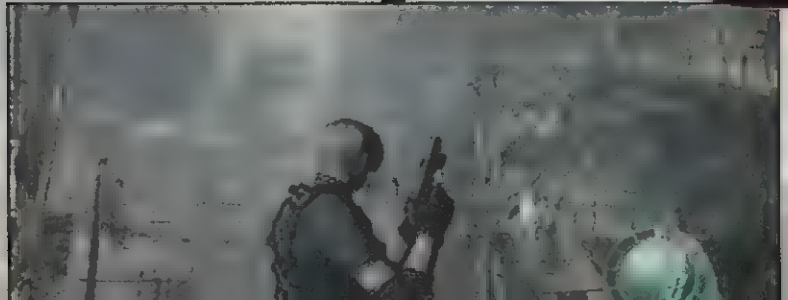
Libertando-a, ocorrerá uma cena com a chegada de novos inimigos e dentre eles, um homem alto chamado Bitores Mendez que nocauteará Leon. Este acordará amarrado ao lado de Luis Sera, com o qual divide informações sobre o paradeiro da filha do presidente. Um inimigo aparecerá para matá-los, então seja rápido para apertar os botões indicados na tela repetidamente. Libertando-se, saia e fale com o **Mercador** à esquerda da casa (venda o Pearl Pendant).

Explore os arredores da casa e saia pelo portão. Muitos inimigos aparecerão e você poderá derrubá-los nas passarelas. Enquanto se livra dos inimigos, siga pela **trilha** junto da montanha à direita para abrir um baú e pegar o Emblem (Left half). Obtendo-o, volte e entre pelo casebre no caminho e suba pela escada de madeira. Abra o baú no telhado do casebre e pegue o Emblem (Right half), entre na opção Key Item e combine as duas partes para obter o

Hexagonal Emblem, aproveite e combine a Beerstein com o Red Catseye. Siga até o portão adiante e use o Hexagonal Emblem para passar.

Siga para o ponto indicado por uma estrela em seu mapa. Livrando-se dos inimigos, desarme as armadilhas do chão e a porta adiante dará acesso a uma janela escorada com madeira, quebre-a e entre por ela para pegar a Elegant Mask. Siga para o próximo ponto indicado por uma estrela em seu mapa e suba pela escada de metal. Estando na superfície, destrua a madeira que sustenta a tampa do poço, depois derrube o Brass Pocket Watch.

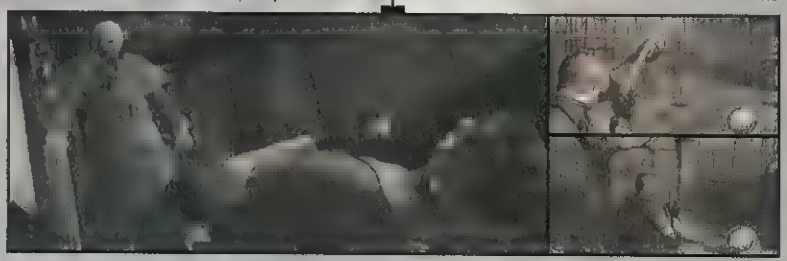




PARTE-E A dama de vermelho

Acione as armadilhas e prossiga até a **casa** adiante. Examine a bola de cristal e dois símbolos talhados na pedra aparecerão. Escolha as setas PARA CIMA, depois ESQUERDA. Feito isso corretamente, uma porta se abrirá. Examine o quarto para encontrar a Insignia Key e arquivar o Chief's Note sobre a cama.

Saia pela porta ao lado e Leon será atacado por **Bitores Mendez**. Este deixará Leon vivo alegando que ele tem o "mesmo sangue" que os habitantes do vilarejo. Entre no quarto por onde saiu a pouco para ver mais uma cena com uma mulher, depois saia do quarto e vasculhe o andar abaixo e saia da casa pela porta ao lado. Ao sair, equipe a Shotgun e cuidado ao matar o homem da serra elétrica. A trilha a seguir o levará a um portão de metal que dará acesso ao centro do vilarejo. Elimine os inimigos, inclusive os que estão nos telhados e visite a capela. Use a Insignia Key para entrar. Entre pela porta adiante e examine o alçapão para chegar em uma área subterrânea. Destrua a lamparina e você verá pontos luminosos no teto, atire neles para pegar itens e o Elegant Headress. Ao longo do túnel você encontrará um Mercador no

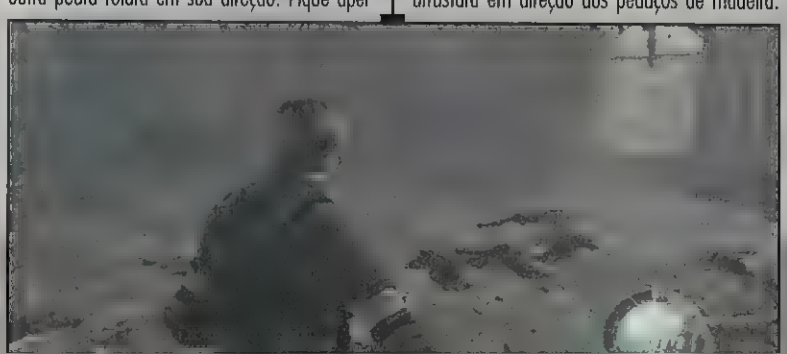


final do caminho suba pela escada para chegar até o cemitério. Procure nas árvores por ninhos e derrube-os para ganhar itens. No **cemitério**, abra seu mapa para ver alguns pontos azuis indicando a localização dos demais medalhões. Na árvore ao lado do casebre você encontrá o medalhão (08/15) e nas árvores junto aos túmulos estão outros dois (09/15 e 10/15). Morro acima ao lado da igreja, destrua mais um que está na árvore (11/15). Dê a volta pela lateral da igreja e mexa no pedestal. Se examinou os túmulos no cemitério, deve ter notado que três deles são duplos e apresentam símbolos que lembram as letras "M", "S" e "V". Você terá que ativar apenas os símbolos dos túmulos duplos, então escolha os seguintes números na tela: 3, 3, 3, 4, 4, 4 e 3. Feito isso corretamente, pegue o Green Catseye e combine-o com o Beerstein. Olhe para a parede atrás da igreja e destrua outro medalhão (12/15).

PARTE-F A batalha do lago

Volte até a frente da igreja e siga pelo caminho ao lado para chegar em uma **ponte** onde se encontram os três medalhões restantes (13/15, 14/15 e 15/15). Obs.: ao destruir 10 medalhões você ganhará a arma Punisher do Mercador, mas se destruiu todos os 15 você ganhará a mesma arma com um upgrade. Vasculhe o casebre ao lado da ponte para arquivar o Closure of the Church. No final da ponte, entre pela porta adiante e equipe a Shotgun para atirar no meio dos corvos e pegar alguns itens.

Vasculhe os **casebres**, depois entre pelo portão adiante (ignore a escada ao lado) e siga pelo corredor entre as montanhas. Uma outra pedra rolará em sua direção. Fique apertando o botão indicado na tela repetidamente e atenção para usar outros dois botões para desviar. Chegando em uma passarela sobre a água, cuidado com os inimigos que aparecerão. Dentro da água, cuidado com as bombas no caminho e derrube um ninho no alto de uma árvore e pegue o Antique Pipe. Siga pela trilha mais adiante e chegando em uma bifurcação, siga na direção do caminho sem saída para ver uma cena, depois vá até o lago. No caminho, derrube um ninho na árvore junto do primeiro casebre na direção do lago e pegue a Gold Bangle w/ Pearls. Suba no barco e prepare-se para enfrentar a criatura Del Lago. A âncora do barco se prenderá à criatura que o arrastará em direção aos pedaços de madeira.



Desvie deles e caso seja derrubado, aperte o botão indicado na tela rapidamente para nadar de volta até o barco. Quando não houver mais obstáculos em seu caminho, segure R1 e mire na **criatura** para arremessar um arpão. Repita esse processo algumas vezes, mas fique atento quando o barco estiver parado. Nesse momento, a visão ficará em modo de ataque e você deverá localizar a criatura e acertá-la antes de sua investida. Quando a criatura morrer, fique atento para usar o **botão** indicado na tela e se livrar da corda. Logo depois, Leon chegará em um casebre e ficará inconsciente por seis horas.

LOS ILLUMINADOS

SEGUNDO CAPÍTULO

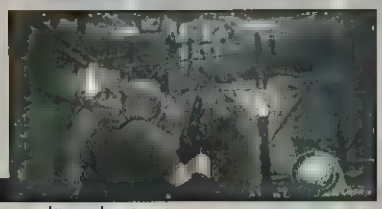
Após cruzar o vilarejo em busca de informações sobre a filha do presidente, Leon é recebido com hostilidade e os dois policiais que o acompanhavam foram assassinados. Os habitantes do vilarejo demonstram um comportamento estranho, escondendo corpos de pessoas. Eles não são zumbis, mas também não agem como simples seres humanos.

Em sua caçada, Leon acaba por encontrar e libertar Luis Sera, um estranho que parece saber o que está acontecendo. Mas ele desaparecerá. E quanto mais Leon aprofunda a investigação, mais caótica se torna a situação. Como se não bastasse, Leon tem a ligeira impressão de que há algo errado com seu corpo desde a sua fuga, e sente como se algo ruim estivese prestes a acontecer.

PARTE-A No cair da noite

Ao acordar, vasculhe o casebre para arquivar a Anonymous Letter sobre a cama. Saia da casa, suba no barco e vá na direção das luzes azuis do outro lado do lago, para encontrar uma caverna.

Empurre a caixa do lado esquerda do casebre e suba pela escada. Empurre mais caixas e acerte a tocha suspensa para derrubar um item, depois destrua os demais barris para encontrar a Green Gem (combine esta com a Elegant Mask). Você também poderá descer pela passagem no teto e encontrar mais munição atrás do balcão e comprar algo com o **Mercador**. Independente disso, volte para o lugar de onde veio e siga pelo portão de ferro adiante. Ocorrerá uma cena onde uma criatura sairá da cabeça de um dos habitantes, o que significa que a partir de agora essas criaturas poderão se manifestar toda vez que você explodir a cabeça dos inimigos. Pule pelas plataformas da barragem no rio e depois a ponte quebrada para chegar até uma colina. Ao descer, atire no ponto brilhante do



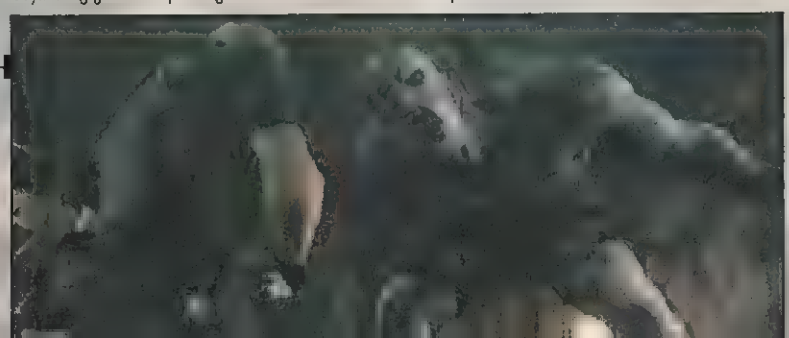
paredão e depois atire na corrente que suporta a caixa sobre o rio. Use a caixa para chegar até a passarela do outro lado. Vá até a plataforma próxima da cachoeira e derrube mais duas caixas além de atirar no objeto brilhante na **calha** d'água e pegar o Amber Ring. Use as caixas para chegar na outra margem do rio. Suba na plataforma e acione a alavanca para fechar a barragem e revelar uma passagem, depois livre-se dos inimigos.

PARTE-B Enfrentando a aberração

Examine a **parede** no final do corredor e pegue a Round Insígnia para ter acesso a uma porta que o levará até um rio subterrâneo.

Suba no barco para voltar até uma caverna secreta antes do lago onde encontrará outro Mercador. Explore o lugar e suba pela escada ao lado para voltar até aquela área onde atirou nos corvos. Ao avançar, você enfrentará a **aberração** El Gigante, em seguida você poderá pegar itens pelos cantos e dentro dos casebres. Caso seja agarrado, gire o L3 para se soltar. Alguns dos ataques da criatura poderão ser evitados apertando os botões que serão mostrado na tela segundos antes do ataque, então fique atento. Caso tenha libertado o cachorro no começo do jogo, ele poderá aparecer para distrair o gigante e-lhe dar uma vantagem. Independente disso, procure atirar na cabeça do gigante e após algum dano uma coisa

sairá de suas costas. Quando isso acontecer, aproxime-se do gigante para **subir** nele e fique apertando o botão mostrado na tela até não poder mais. Repita esse processo algumas vezes para vencer a batalha.



PARTE-C A fuga desesperada

Siga para o ponto vermelho indicado em seu mapa para voltar à igreja. Chegando nela, use a Round Insígnia para entrar. Explore a igreja e suba pela escada de metal do lado esquerdo. Pule sobre o lustre para chegar do outro lado e examine o painel para acionar um puzzle.

O objetivo é encaixar as três cores que formam o mesmo visual da figura central. Você terá as opções R (Vermelho), G (Verde), B (Azul), Combine (Combinar) e Quit (Desistir). Ao escolher cada uma das letras, você terá as opções Turn (Girar) e Back (Voltar). Faça o seguinte: na letra R, use Turn duas vezes; na letra G use Turn três vezes; na letra B use Turn uma vez. Depois, use a opção Combine. Feito isso corretamente, as grades do andar superior serão abertas, em seguida abra a porta próxima para encontrar Ashley. Agora que está acompanhado, você terá que

determinar as ações da jovem apertando o botão R2 que alternará entre os comandos "Esperar" e "Seguir". Há certos lugares em que você mandará a jovem se esconder e sempre que tiver que descer por lugares altos, você terá que ajudar Ashley.

Fique atento ao HP de Ashley, use seus recarregadores nela sempre que precisar, pois se ela morrer é game over (o mesmo acontecerá se os inimigos conseguirem sequestrá-la). Ao tentar sair da igreja, um indivíduo se apresentará como Lord Saddler e explicará parte de seus propósitos relacionados a Ashley.

PARTE-D Protegendo o casarão

Após Leon e a jovem fugirem, saia pela porta ao lado. Entre na igreja novamente e mate dois indivíduos vestidos com roupas de monge se quiser ganhar um dinheiro extra. Do lado de fora, o lugar estará cercado. Siga pela trilha no cemitério e atire nos barris da carroça, depois mate outros inimigos. Faça o caminho de volta até o centro do vilarejo onde a aventura começou.

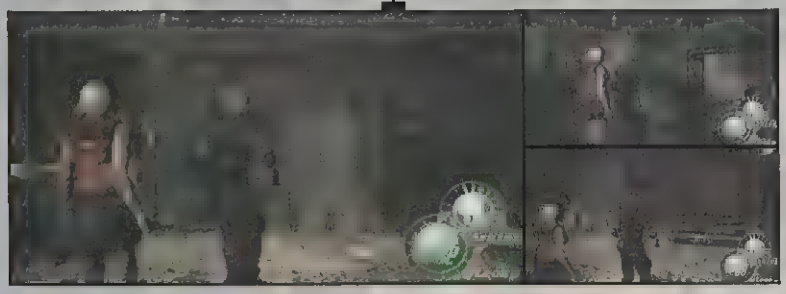
Chegando ao centro do vilarejo e estando de costas para a capela de onde saiu, siga pelo caminho à sua direita para visitar aquela área onde começou a destruir os medalhões. Visite o casebre ao lado para arquivar o Sera and the 3rd Party. Depois vá ao galpão e suba pela escada rapidamente. Logo que Ashley subir, mande-a esperar e mate os inimigos. Saia pela janela com Ashley e siga até o final da plataforma, desative as armadilhas e examine o portão em frente para a jovem abri-lo. Adiante haverá uma ponte, siga por ela e Leon receberá a informação de que o helicóptero que viria buscá-los foi derrubado. O lugar será cercado por muitos inimigos, então abrigue-se no casarão e Luis Sera aparece para ajudar. Empurre as estantes para fechar as janelas, depois ajude Luis Sera a matar os inimi-

gos que entrarem. Sobrevivendo, Luis Sera irá para o andar de cima, acompanhe-o e continue eliminando os invasores. Logo depois, saia e visite o casebre atrás para arquivar o Two Routes. Mais ao lado tem uma alavanca que lhe permitirá escolher entre dois caminhos: Left (Esquerda) e Right (Direita). Cada um deles oferecerá riscos e benefícios e levarão ao mesmo lugar. Vale a pena explorá-los, começando com o da esquerda. Indo por este, aproxime-se da caixa adiante e mande Ashley se esconder, então elimine todos que encontrar. Ao subir na muralha, note que ela forma um círculo com duas escadas de acesso para o centro. Ao descer ali, duas mulheres com serra elétrica aparecerão. Suba por uma das escadas e fique em um corredor estreito, espere as mulheres se aproximarem e então lance granadas sobre elas.

PARTE-E Acesso ao teleférico

Eliminando-as, pegue a **Camp Key** em um dos corpos e chame Ashley.

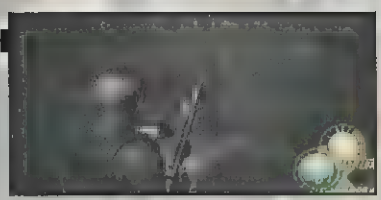
Desça ao centro da muralha e use a chave para abrir a **porta**. No caminho adiante entre no casebre ao lado e destrua a janela à esquerda. Entre por ela para destruir dois barris, um deles esconde a Red Gem (combine-a com a Elegant Mask). Saia do casebre e mande Ashley se esconder na caixa adiante enquanto se livra dos inimigos. Feito isso, desbloqueie a porta e volte até aquela alavanca, então escolha o caminho da direita. Por ele, ao se aproximar da porta adiante, o **El Gigante** aparecerá. Atire no suporte da plataforma que segura a pedra e mande Ashley esperar em um canto distante. Corra na direção da criatura para chamar sua atenção e atire algumas vezes em sua cabeça até ele cair de joelhos. Suba na criatura e ataque a coisa que sai de suas costas, então repita o mesmo processo para vencer o El Gigante. Caso ele agarre Ashley, acerte-o na cabeça e com muito cuidado para não atingir a jovem.



Derrotando a criatura, use a faca para quebrar as correntes enferrujadas da **porta** adiante. Vasculhe os casebres para pegar a Old Key. Após o segundo casebre, atire em um balde suspenso para pegar a Purple Gem (combine-a com a Elegant Mask). Derrube o próximo portão e use a chave na porta dupla adiante. Haverá um casebre no alto de uma escada onde há um Mercador (se combinou as Gem com a Elegante Mask, venda-as e compre o Rifle e o Scope). Na casa junto da escada você poderá arquivar o Village's Last Defense. Suba a colina e ignore a passagem ao lado para chegar em um teleférico.

PARTE-F A Batalha mortal

Antes de usar este transporte, use o **Rifle** com a mira telescópica e posicione-se nos dois lados do teleférico para derrubar inimigos na estrutura que esta mais abaixo. Feito isso, suba no teleférico e mantenha o Rifle equipado para derrubar mais inimigos que possam subir nos vagões.



Chegando do outro lado, explore a casa de controle e depois desça pela escada. Siga pelo caminho à esquerda e vasculhe a caverna para pegar, em um baú, a Yellow Catseye (combine-a com a Beerstein e venda ao Mercador). Fora da caverna, continue descendo pela escada para encontrar no caminho um Mercador. Entre pelo portão adiante e ocorrerá uma cena com Bitores Mendez. Fique atento durante a cena para usar o comando indicado na tela para sobreviver.

Você enfrentará **Bitores Mendez** que mostrará sua forma mutante. Atire em sua coluna vertebral até restar apenas a parte de **cima**. Quando ele se aproximar, evite suas investidas com os comandos que serão mostrados na tela (as vezes podem ocorrer até duas seqüências de comandos). Para atrasar a ação do inimigo, suba pela escada de metal e continue atirando no que restou da criatura até destruí-la, mas fique atento para desviar de seus ataques com as garras. Após a batalha você obterá o False Eye. Saia pelo buraco na parede e encontrando Ashley, faça o caminho de volta pelo teleférico.

Desça pela ladeira até o portão com duas tochas, então use o **False Eye**. Logo que entrar, mande Ashley esperar e avance. Atire no caminhão que virá em sua direção para detê-lo. Destruindo o caminhão chame a jovem e continue pela trilha. Explore a pequena área para pegar um Velvet Blue e mais adiante, ocorrerá uma nova cena.

O VELHO CASTELO

TERCEIRO CAPÍTULO

Após resgatar a filha do presidente dos Estados Unidos, Leon contacta a agente suporte para saber o lugar do resgate.

Mas depois só é informado que o helicóptero foi derrubado. Leon e Ashley tentam fugir a todo custo, mesmo com a ajuda do misterioso Luis Sera. Sem tempo para esperar um segundo helicóptero, Leon arrisca fugir através das montanhas além do vilarejo, resultando em um combate ferrenho contra Bitores Mendez. Sem alternativa, eles acabam entrando em um velho castelo, onde novas revelações serão feitas.

PARTE-A Além das muralhas

Visite o casebre para encontrar um Mercador para comprar a Attack Case L, depois suba pela escada e entre na porta adiante. Avance até uma bola de fogo ser lançada, então recue para trás da parede na escada.

Equipe o **Rifle** e mande Ashley esperar, então siga com cuidado para matar os inimigos que estão usando catapultas sobre as muralhas. Feito isso, chame a jovem e siga para o alto das muralhas. Atire em um barril junto a outra catapulta e mate um inimigo com uma máscara de metal. Mande **Ashley** esperar dentro do casebre e abra o baú ao lado deste para pegar o Gold Bangle. Observe cada parte da muralha adiante e elimine os inimigos, então chame a jovem e siga pela ponte. Acione a alavanca para suspender um canhão e use-o para destruir o portão, então siga por ele e abra a porta adiante. Pegue a Platinum Sword na parede ao lado da mesa e no andar acima, alguns inimigos o atacarão. Vencendo-os, pegue a Gold Sword na parede do andar acima e use a Platinum Sword em seu lugar, então use a Gold Sword no lugar de onde pegou a primeira espada para encontrar uma passagem. Logo você encontrará **Luis** novamente. Ele queria lhe entregar algo, mas acabou perdendo e então resolve voltar para procurar. Entre pela porta adiante e cuidado com mais inimigos na casa ao lado. Dois inimigos aparecerão com escudos, use a Shotgun.

PARTE-B Perigo na cela

Entrando pela próxima porta, abra o baú para pegar a Castle Gate Key. Imediatamente vire e atire no barril vermelho junto da porta para eliminar alguns inimigos que aparecerão.

Volte para o ponto onde encontrou Luis e use a chave para abrir a **porta dupla**. Adiante ocorrerá uma cena com um homem baixinho chamado Salazar. Ele dirá a Leon e Ashley que ambos estão infectados. Logo depois uma parede fechará o caminho com uma figura a ser montada. Vire-se e atire no ponto brilhante no alto da parede para pegar a Purple Gem, depois entre pela porta à direita e ignore a outra porta ao lado. Explorando a área, você **arquivará** o Capture Luis Sera afixado na parede.

Mais à frente haverão duas cabeças cuspindo fogo e ao lado um quadro, onde se encontra a **Prison Key**. Pegue-a e use na porta ignorada, então mande Ashley esperar no alto da escada.

PARTE-C O protetor

Examine a cela e abra a porta para que o Garrador se liberte. Ele é cego, mas escuta muito bem. Mantenha distância, não corra ou faça barulho desnecessário. Ande ao redor da coluna central para que o inimigo fique desorientado, então acerte-o pelas costas. Você poderá acertar os sinos em ambos os lados da sala para chamar a atenção do inimigo, e aproveitar sua distração para atacá-lo. Vencendo-o, acione a alavanca dentro da cela para cessar o fogo no corredor e entre pelo portão adiante.

Livre-se dos inimigos e entre pela porta adiante para chegar em uma pequena sala. Deixe Ashley sobre um **pedestal** amarelo e suba no outro para fazer uma manivela aparecer. Gire-a para baixar uma rampa e suba por ela.

Examine as figuras laterais das paredes para **Ashley** operar as demais manivelas. Enquanto ela faz isso, você terá que protegê-la dos inimigos. Depois que ela operar as duas manivelas, aproxime-se de onde ela está para ajudá-la a descer e siga pelas plataformas erguidas.

Entre pelo portão adiante e passando por baixo de duas estátuas de ponta cabeça, derrube uma jóia em um dos olhos das estátuas. Embaixo da escada você encontrará um Mercador e ao lado dele, a sala Shooting Range (vide detalhes na seção de Dicas).

Entre nesta sala e arquive o Target Practice sobre o **balcão** e depois saia. Siga pelo corredor ao lado e mais adiante, Ashley será capturada.

Entre pela porta no corredor que está atrás de você e desça pelo alçapão que dá acesso à galeria de esgoto. O caminho é único, então fique atento com os insetos gigantes que ficam invisíveis (você os localiza pelo barulho e o movimento). Adiante, do outro lado do tanque, vasculhe as **celas**. Em uma delas você arquivará o Luis' Memo.

PARTE-D A emboscada no salão

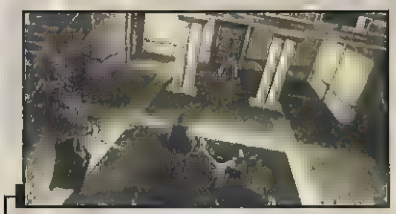
Entre pelo corredor lateral e siga até a estrela indicada em seu mapa. Lá, abra o baú e pegue a Butterfly Lamp (combine com as jóias Green, Red ou Blue Eye que você obterá matando os insetos).

Aproveite e gire a **válvula** para drenar a água, então volte ao corredor anterior e continue pela galeria. Cuidado ao cruzar o corredor com pêndulos mortais e a porta seguinte o levará até uma escada de metal. Ela o levará para o alto da sala com as estátuas de ponta cabeça, onde está acontecendo uma cerimônia.

Derrube quantos inimigos puder, pois eles tentarão fugir (você pode até pegar um Illuminado Pendant). Suba no lustre e explore o outro lado do andar, depois siga para o lustre seguinte e use-o para voltar para o outro lado atrás da grade. Baixe a alavanca para levantar as grades e abra o baú ao fundo, obtendo outra Elegant Mask. Visite o Mercador no alto da escada do outro lado, se quiser comprar ou vender algo.

Entre pela porta ao lado e na saleta adiante, arquive o Castellan Memo sobre a mesa e entre pela porta adiante. Elimine os inimigos que encontrar e vá ao andar superior. Se o inimigo de traje vermelho conseguiu fugir, ele usará uma metralhadora giratória contra você no andar abaixo.

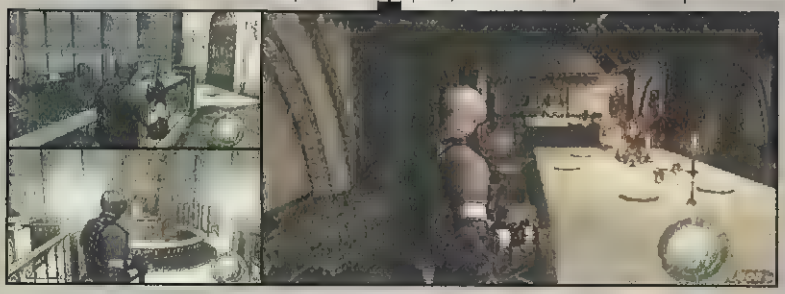
Use o Rifle para acertá-lo de um lugar seguro e pegue a Gallery Key deixada por ele. Use a chave para abrir a porta no segundo andar. Mexa no pedestal ao centro e você terá um puzzle no qual deverá organizar os quatro **quadros** de forma que apareçam seis pessoas mortas. Mexa na seguinte ordem: 1, 3, 4, 2 e depois OK. Feito isso corretamente, será revelada uma porta que dará acesso a uma cena com Salazar, que mandará um grupo de inimigos atacá-lo. No primeiro momento você enfrentará inimigos com **foices**. Eliminando-os, você derrubará os armados com Bowguns e cuidado com outros que usarão Bazookas. Livrando-se do perigo, no andar superior existe um quadro grande e ao lado dele, um botão, acione-o para elevar uma plataforma.

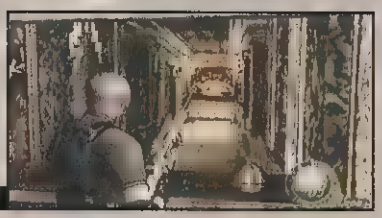


Entre pela porta do outro lado e quebre o vaso para acionar um botão no pedestal formando uma ponte até a plataforma central. Ao abrir a porta, abrigue-se rapidamente para evitar tiros de Bazooka.

PARTE-E O Segredo do labirinto

Eliminando os inimigos, abra o baú na plataforma central para pegar o Goat Ornament. Siga pela porta próxima do grande quadro e no corredor adiante, entre pela porta à esquerda. No próximo corredor, atire na jóia sobre a porta. Chegando em um pátio, entre pela porta do outro lado da **fonte** para chegar em um jardim-labirinto. Abra seu mapa e oriente-se para chegar ao ponto central e depois no canto superior direito, para coletar duas partes da Moonstone (em seu mapa, a estrela indica onde você encontrará uma Red Gem). Fique atento com os cachorros que o atacarão. Encontrando as duas partes da Moonstone, combine-as para obter a Blue Moonstone. Saia do jardim e use a peça na porta do corredor ao lado, para encontrar Ada Wong. Após ver uma cena, visite o quarto adjacente para encontrar um Mercador e arquivar o Female Intruder sobre a mesa. Pegue o Mirror w/ Pearls & Rubies no guarda roupas. Saia pela porta maior do quarto para chegar ao **salão**. Entre pela porta no final do corerdor a direita para destrancar uma outra porta, mas não saia por ela. Volte para o salão



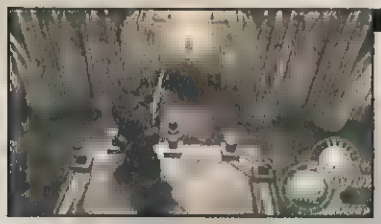


e visite a área ao lado do corredor para tocar um sino no balcão. Equipe o Rifle e atire na garrafa do **quadro** ao fundo para abrir o portão ao lado. Ao tentar chegar no baú sobre o pedestal, uma jaula o prenderá com alguns inimigos, dentre eles um Garrador.

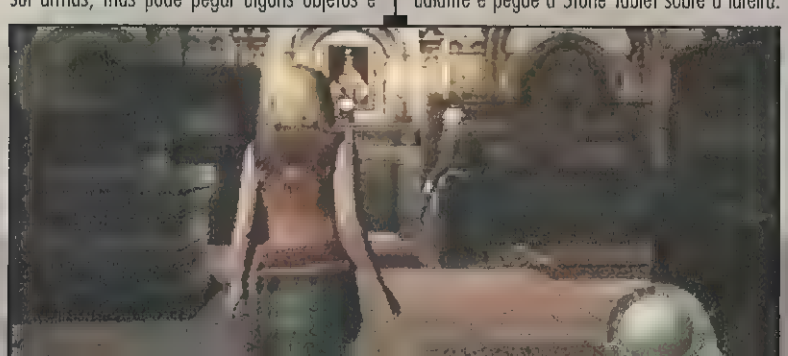
Atire com a Shotgun em um dos cadeados dos portões e mate os inimigos. Depois pegue a Hourglass w/ Gold Decor no baú e saia pela porta do outro lado. Mate os inimigos no andar abaixo, desça e acione a **alavanca** para elevar uma ponte. Siga por ela e vasculhe o outro lado, onde encontrará uma Rocket Launcher.

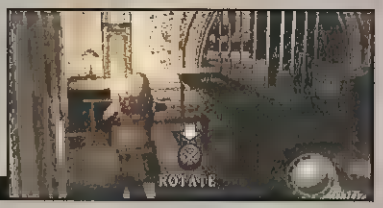
PARTE-F A filha do presidente

Entre pela porta no final da ponte para encontrar um Mercador, e saia pela porta ao lado para ver a morte de Luis. Dê a volta pelo andar e você ouvirá Ashley gritar. Vá para a plataforma ao **centro** e atire com o Rifle nas garras de metal que seguram a jovem.



Alguns inimigos tentarão capturá-la, então mate-os. Eliminando todos, a jovem encontrará uma chave que usara para sair. No instante seguinte, você controlará **Ashley**. Ela não possui armas, mas pode pegar alguns objetos e jogar nos inimigos, além de se arrastar por baixo de mesas e pequenas passagens. Explore o ambiente e no corredor adiante, haverá um inimigo. Procure as lamparinas para jogá-las no inimigo, depois gire a **manivela** adiante para levantar a grade. Siga se arrastando por baixo da mesa e vá para o quarto ao lado, próximo ao portão tem uma alavanca, chame a atenção do inimigo para a sala anterior, despiste-o e acione aquela alavanca para prendê-lo. Gire as duas manivelas do quarto para abrir o caminho. Entre pela porta no final do corredor e na sala seguinte, empurre o armário e acione o botão. Passe por baixo da mesa junto a porta, acione o botão adiante e pegue a Stone Tablet sobre a lareira.





Acione o botão ao lado e volte ao primeiro botão e acione-o novamente, então siga pelo corredor do outro lado da sala. Este o levará até uma saleta com um pedestal com um puzzle onde ela deverá mover oito peças para formar uma figura. Mexa as peças seguindo a ordem indicada na **imagem**. Solucionando o puzzle, use a Stone Tablet para completar a figura e revelar uma passagem. Entre por ela e pegue a Gold Bangle dentro do baú, além da Salazar Family Insignia no busto ao fundo que revelará um baú contendo a Serpent Ornament. As armaduras ganharão vida, fuja delas e volte até aquele corredor antes da sala dos botões. Entre pela porta cinza no corredor e use a Salazar Family Insignia no pedestal. Gire a alanca e suba pela escada, depois vá ao encontro com Leon no final do caminho.

12	3 / 11	2
5 / 13	4 / 10 16	1 / 9 17
6 / 14	7 / 15	8 / 18

REVELAÇÕES

QUARTO CAPÍTULO

Ao entrar no velho castelo, o enigmático Salazar revelará que tanto Leon quando Ashley estão contaminados com algo. A jovem cai em uma armadilha e desaparece, obrigando Leon a procurá-la. Mas isso o leva a encontrar Ada Wong, a qual deveria ter morrido a seis anos atrás.

Embora Leon não se surpreenda com a aparição, pois ele acredita que os boatos de que ela esteja trabalhando com Albert Wesker sejam verdade. Mas qual seria o propósito deles aqui? Parte do enigma é revelado quando Luis Sera é assassinado por Lord Saddler, que rouba um tipo de "experimento" que o rapaz trazia.

E quando finalmente Leon ajuda Ashley e a jovem acaba encontrando um meio de voltar ao encontro de seu protetor, mas eles ainda não estão fora de perigo.

PARTE-A A imagem da chimera

Lembra-se daquela fonte no pátio externo do castelo? Volte para lá e examine a janela para fazer Ashley subir e destrancar a porta. Abra os baús para pegar o Elegant Perfume Bottle e a Broken Butterfly. Feito isso, volte para o lugar onde está o corpo de Luis e entre pela porta no final do corredor. Suba na plataforma ao lado da máquina de escrever,

do outro lado do poço de lava e entre pela porta adiante. Inimigos aparecerão em estruturas móveis que lançam fogo. Equipe o Rifle e derrube estes inimigos. Mais adiante, do outro lado da jaula giratória, derrube o inimigo no pedestal ao fundo e então abra o baú para pegar o Lion Ornament.

Volte até Ashley, siga pelo corredor ao lado e suba no vagão para voltar ao salão de entrada do castelo. Use o Lion, Goat e a Serpent Ornament para completar a figura da parede e ter acesso a uma nova passagem. Entre pela porta dourada e suba no vagão seguinte, para chegar até a outra ala do castelo. Entre pela porta adiante e em seguida por outra à direita

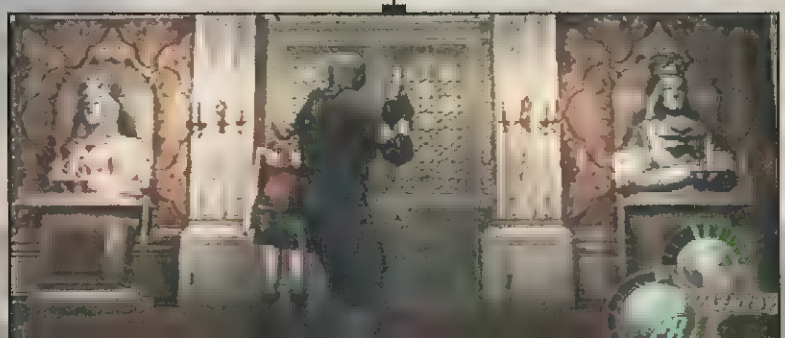
para encontrar outro Mercador e uma sala Shooting Range. Saia e vá para a direita, para arquivar o Sample Retrieved sobre a mesa.

Entre pela porta ao lado e mande Ashley esperar. O corredor adiante tem armaduras e conforme você avançar, algumas poderão atacá-lo exigindo que você use rapidamente o comando indicado na tela. Na sala adiante, pegue o King's Grail e algumas armaduras o atacarão. Atire nos capacetes para então destruir as criaturas que as controlam.

PARTE-B As engrenagens da torre

Volte com Ashley até o corredor ao lado de onde está o Mercador e entre pela porta amarela, para encontrar uma sala com duas estátuas e quatro botões. Mande Ashley ficar sobre um dos botões no chão, empurre as duas estátuas, cada uma sobre um botão e pise no botão restante para abrir uma porta. Ao entrar na câmara, Salazar fará o teto descer. Olhe para o teto e atire rapidamente nas quatro luzes vermelhas. Saia pelo corredor ao lado e Ashley ficará trancada. Equipe o Rifle e atire nos inimigos que operam a máquina, depois saia da frente da passagem para Ashley escapar. Na sala adjacente, abra o baú para pegar a Queen's Grail e examine o móvel do lado oposto para pegar o Elegant Chessboard. Quebre o cadeado da porta ao lado e siga pelo caminho restante do castelo. Chegando ao corredor com estátuas, atire nos pontos brilhantes para derrubar itens, depois mate os inimigos. Use o

King's e Queen's Grail nos bustos adiante para abrir a porta. Entre por ela e no final do corredor, pule pela última janela para subir por uma escada e pegar a Butterfly Lamp em um baú.

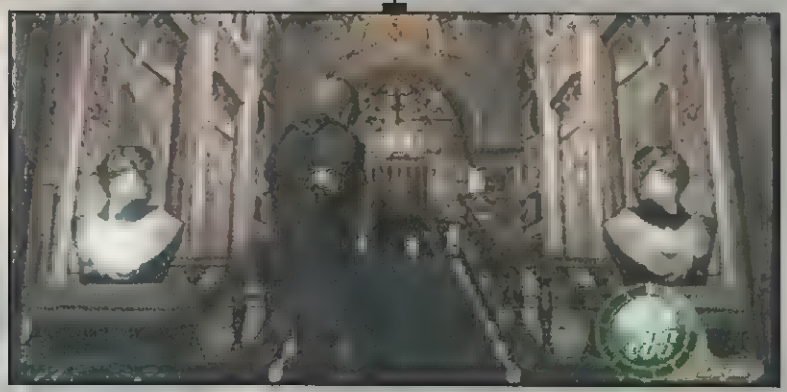


PARTE-C A batalha contra o Verdugo

Pule pela janela ao lado, siga para o centro do salão e Ashley será raptada. Mate os insetos que aparecerem, depois acione a alavanca ao lado e atire nas correntes que sustentam a ponte. Entre pela nova passagem e siga até o final do corredor seguinte. Atravesse a ponte adiante e suba pela escadaria à esquerda da torre. Mate os inimigos e use o Rifle para derrubar os outros nas catapultas.

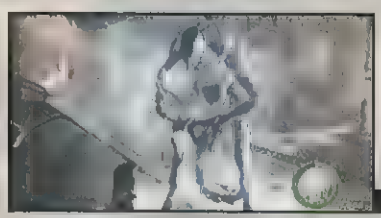
Entre pela porta no alto da torre e atire nos pedaços de madeira que a escoram. Suba pela escada de metal e arquive o Ritual Preparation sobre a mesa, depois acione a alavanca ao lado. Agora desça até a parte inferior da torre abaixo do andar por onde entrou e cuidado com os inimigos no caminho. Saia pelo portão duplo adiante e mate mais inimigos na ponte. Entre pela porta do outro lado da ponte e prepare-se para encarar dois Garradores e outros inimigos.

Use granadas incendiárias contra todos. Vencendo-os, avance pelo corredor adiante e a porta seguinte o levará até Salazar, que acionará uma armadilha. Durante a queda de Leon, aperte os botões indicados na tela para não morrer. Em seguida vasculhe um dos corpos ao redor das estacas para pegar a Crown, então suba pela escada de metal junto do Mercador. Siga pela tubulação do esgoto, entre pela porta adiante e siga para a porta ao fundo. Right Hand estará atrás de você e seus tentáculos o atacarão ao longo do caminho, desvie deles apertando os botões indicados na tela. Chegando na sala ao final do corredor, puxe a alavanca adiante, volte e tente abrir a porta.



PARTE-D Perigo na zona de mineração

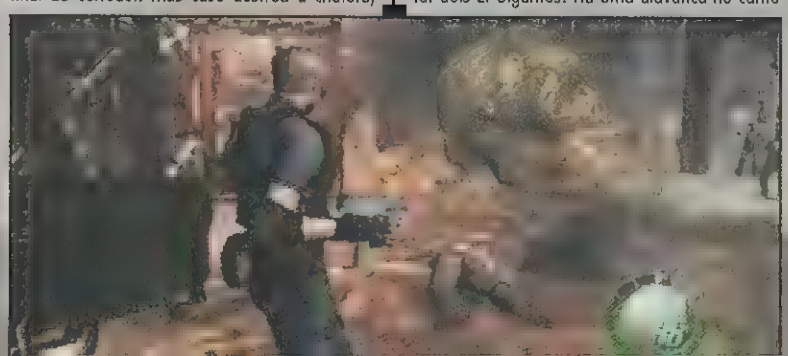
Você precisará ganhar tempo até a porta se abrir e para isso, esquive-se dos ataques da criatura e mantenha distância dela.



Derrube o cilindro de nitrogênio para congelar a criatura. Quando isso acontecer, atire nela com sua arma mais potente. Logo que a porta se abrir, vasculhe o corredor e as outras duas salas para repetir o feito com o cilindro.

Você não é obrigado a matar a criatura, bastando apenas entrar no elevador da sala no final do corredor. Mas caso destrua a criatura, ganhará a Crown Jewel. Independente disso, suba no elevador e acione-o. No andar abaixo, arquive o Luis' Memo 2 na mesa ao fundo e entre pela porta de ferro ao lado. Elimine os inimigos que encontrar e desça pela escada adiante. Acione a alavanca ao lado dos trilhos para o carro de mineração descer. Agora siga para o outro extremo da mina e suba pela rampa, para acionar outra alavanca.

Feito isso, outros inimigos e um homem com serra elétrica aparecerão. Eliminando todos, volte até a alavanca anterior e acione-a novamente para baixar de vez o carro de mineração. Depois vá por baixo dos trilhos e pegue a Dynamite. Use-a na grande pedra que barra o caminho e depois afaste-se. Feito isso, mate os inimigos e entre pela porta adiante para enfrentar dois El Gigantes. Há uma alavanca no canto



esquerdo e uma plataforma do lado oposto.

Suba por esta para chamar a atenção de um El Gigante e espere ele acertar a plataforma, então pendure-se no gancho para chegar na alavanca do outro lado. Mexa na alavanca e espere um El Gigante pisar no centro da plataforma e acione a alavanca. Você não poderá repetir este feito, então terá que se livrar do outro acertando-o com tiros e depois atacando a criatura em suas costas. Vencendo-os, saia pela porta adiante e no final do túnel terá uma subida circular. Entre em uma das cavernas laterais para acionar um botão e ligar a luz, depois elimine os insetos. Examine o portão revelado e acione a alavanca para entrar.

A caverna seguinte tem algumas pedras que ficam se movendo, seja rápido para passar por elas quando estas estiverem se erguendo.

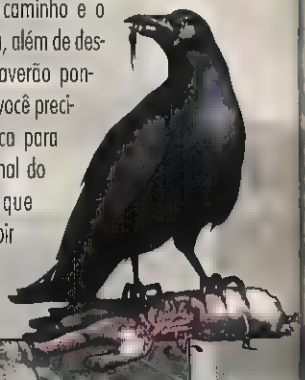
PARTE-E Ação sobre trilhos

Após a segunda pedra, acione uma alavanca lateral para deter uma das três pedras adiante, então passe por ela e pegue a Royal Insignia no pedestal adiante. Mexa no pedestal novamente para erguer a plataforma.

Nos destroços do **casebre** adiante, arquive a Letter from Ada e a trilha adiante o levará até as ruínas. Mate todos os inimigos no caminho

e entre por trás da casa ao fundo. Gire a manivela, desça através da passagem no chão e a caverna o levará até uma área com **armadilhas**. Procure por um túmulo e abra-o para pegar a Staff Royalty, depois localize o homem com a serra elétrica no alto da estrutura à esquerda. Mate-o e suba pela escada para pegar a Key to the Mine. No andar abaixo há outro homem com serra elétrica, independente de matá-lo ou não, siga para a porta do outro lado desta área e use a chave. Na câmara adiante, elimine as criaturas e atire nas quatro luzes do teto, então entre pela porta na área seguinte. Suba no carro de mineração e atire na alavanca à

esquerda. Ao longo da viagem, você deverá evitar os inimigos do caminho e o homem da serra elétrica, além de desviar de obstáculos. Haverão pontos da viagem em que você precisará acertar a alavanca para mudar de trilho. No final do caminho, você terá que pular do carrinho e subir na plataforma.



PARTE-F O gigante de pedra

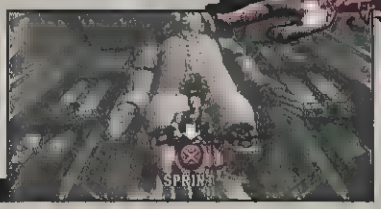
Feito isso, pegue a Stone of Sacrifice na câmara adiante e suba pela escada de metal na passagem seguinte. Voltando às ruínas, examine a porta junto da fogueira e use a Stone of Sacrifice para abri-la, depois use o elevador.

No final do corredor adiante, tente atravessar a ponte, depois volte pela escada e suba por uma escada de metal fixa no canto. Chegando na plataforma, pule sobre a mão da estátua de Salazar para ir para a plataforma central.

Acione a alavanca na barriga da estátua para ativar a outra mão e suba nela para chegar ao

andar acima. Acione outra alavanca atrás da estátua e use as duas mãos da mesma para chegar no andar abaixo.

Desça pelo buraco no chão para acionar uma alavanca, volte e suba pela escada de metal. Vá para o outro lado da estátua e suba em sua **mão**, para chegar no andar acima onde



acionará a segunda alavanca que levantará outra parte da ponte. Desça e atravesse a ponte, e fique atento para usar os comandos de ação indicados na tela quando a **estátua** caminhar em sua direção.

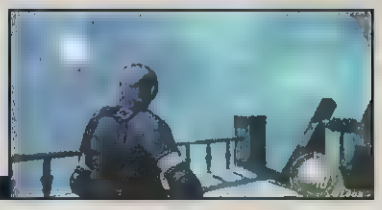
Chegando na porta do outro lado, destrua o cadeado e saia rapidamente. Ao longo da ponte seguinte, use mais comandos de ação para sobreviver. Adiante, você encontrará Salazar. Fique atento aos comandos indicados na tela, quando a criatura jogar a faca contra você.

PARTE-G A mutação de Salazar

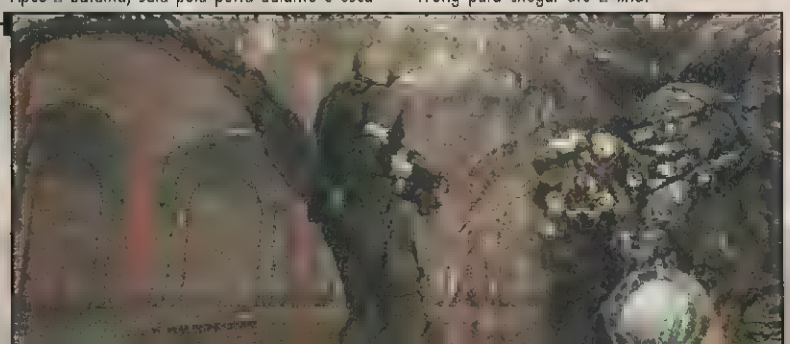
Suba pela escada e cuidado com os barris no caminho. Atravesse a estrutura de madeira ao lado e suba pela escada de metal. Depois siga pela estrutura ao lado da escada, empurre as duas caixas e acione o painel do elevador. Mate os inimigos durante a subida e no final, continue ao longo da plataforma externa até um outro elevador.

Antes de subir por ele, ande pela beirada da plataforma e desça para abrir um baú e pegar um Gold Bangle. Feito isso, suba pelo elevador e o caminho adiante o levará até uma porta com um Mercador ao lado. Fale com ele e compre o Rifle Semi-Auto, se ainda não o fez. Entrando pela porta ao lado, você enfrentará Salazar que estará transformado.

Acerte o olho da criatura no tentáculo central e depois esquive-se. Acertando o olho algumas vezes, **Salazar** se tornará um alvo fácil por alguns instantes, atire nele. Repita esse processo algumas vezes e desvie dos contra-ataques. Após a batalha, saia pela porta adiante e esca-



le a parede no final da **plataforma**. No andar abaixo, desça pelo elevador e então siga para o final do corredor, para obter a ajuda de Ada Wong para chegar até a ilha.



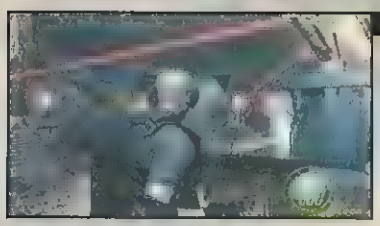
A ILHA

QUINTO CAPÍTULO

Leon e Ashley continuam a fugir, vencendo os desafios e armadilhas, mas a jovem acabará sendo levada por um inseto gigante. E Leon partirá para resgatá-la, saindo das dependências do velho castelo. Mas suas provações estão longe de acabar. Salazar deixou a criatura Right Hand, um de seus mortais servos, para matar Leon no subterrâneo. Sobrevivendo a esta mortal batalha, a determinação de Leon o levará até as ruínas que dão acesso a uma velha mina, por onde reencontrará a trilha de Salazar e por ela prosseguirá até se confrontar com ele em uma torre próxima do litoral, e aí ficar sabendo que Ashley foi enviada para uma ilha próxima. E após travar uma árdua batalha contra a mutação de Salazar, Leon acaba sendo ajudado por Ada Wong para ir atrás de Ashley. Descubra o desfecho no final desta aventura.

PARTE-A Invadindo a fortaleza

Após ser deixado por Ada Wong, Leon chega na ilha através de uma trilha na encosta rochosa. Essa trilha o levará até uma caverna com uma bifurcação, siga pelo caminho sem saída para encontrar uma elevação por onde poderá pegar a Emerald. Depois siga pelo outro caminho e do outro lado da ponte, você ouvirá a voz de Ashley.



Pule para a área adiante e muitos inimigos aparecerão, inclusive um com uma metralhadora giratória. Pule de volta e derrube os inimigos assim que eles tentarem pular atrás de você. Equipe o Rifle e atire algumas vezes na cabeça do inimigo que esta com a metralhadora e vencendo-o, suba até uma porta mais adiante.

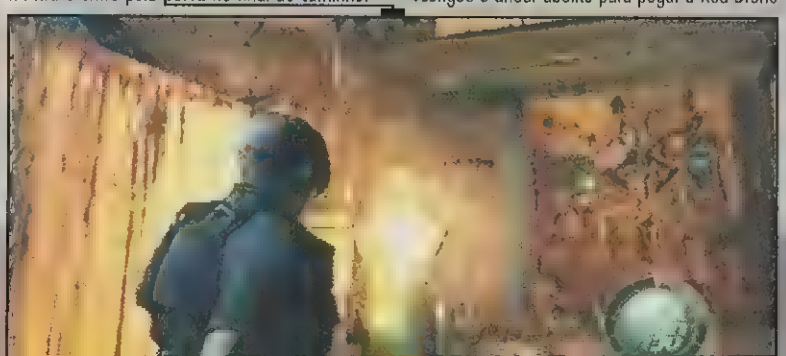
Acione o **botão** ao lado para ativar um raio, depois seguindo na direção de sua trajetória, suba por uma escada de metal atrás da construção. Ao subir, mexa no refletor e direcione o raio para o refletor junto do holofote na direção da caverna de onde você veio. Vá até aquele refletor e direcione o raio para o ponto vermelho ao lado da porta para abrí-la. Seguindo por

ela, fique atento para usar os botões de ação e evitar uma pedra na entrada da caverna. Suba pela escada de metal ao fundo e vire à direita para pegar a Emerald sobre a caixa. Siga para área externa, mate o inimigo e siga pelo caminho à direita. Entre na construção e atire no barril para explodir uma passagem. Acompanhe o corredor e abra o **baú** sobre uma pedra, para pegar o Golden Lynx. Agora siga pelo caminho externo, indo colina acima.

PARTE-B Seguindo os gritos de Ashley

Ao longo do caminho, mate mais inimigos e cuidado com os que lançam dinamite.

Independente de você explorar o caminho à esquerda, que o levará até um túnel, siga pelo caminho da direita. No final da subida, atire nos barris da carroça para se livrar dos inimigos e abra a porta adiante. Suba por outra ladeira e entre pela **porta** no final do caminho.



Após a próxima porta, cuidado com os inimigos ao chegar na cozinha destruída. Você escutará Ashley gritando na próxima área, mas cuidado com o inimigo de armadura (atire nas partes sem metal). Vencendo-o, ignore a porta ao lado e investigue o andar abaixo para pegar a Red Stone

of Faith em uma maleta. Entre pela porta ignorada e examine os monitores para ver uma cena, logo depois entre pela porta ao lado. Investigue as **gavetas** no caminho e entre na saleta ao lado, para encontrar um **Mercador** (compre a Tactical Veste, se puder), e mais uma sala Shooting Range.

PARTE-C O laboratório experimental

Siga pelo corredor adiante e cuidado com uma **porta** que abre e fecha, alguns inimigos de lá o atacarão. Vencendo-os, investigue os armários ao lado para pegar uma Emerald.

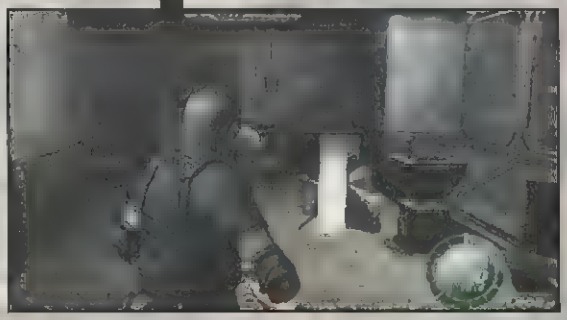
Entre pela porta adiante e investigue o corredor à esquerda, para destrancar a porta, e entre na sala adjacente para pegar um Brass Pocket Watch junto da máquina de escrever. Agora vá para o lado oposto e a escada dará acesso a outro andar. Investigue o corredor à sua esquerda e o caminho o levará até uma sala de experimentos.

Examine o painel ao lado da porta adiante para iniciar um puzzle, onde o objetivo é fazer um caminho ligando os dois pontos piscantes. Use a seguinte ordem: Blue, Yellow, Green, Green, Red, Red, Red. Ao entrar na **sala**, arquive o Luis' Memo 3 sobre a cama e pegue o Freezer Card Key ao fundo.

Um novo inimigo aparecerá (da saleta de onde ele veio, destrua o vidro do móvel para pegar a Emerald). Ignore o inimigo e volte pelo corredor para chegar até a porta adiante. Use o cartão e examine a máquina à direita, dentro da sala fria, então use novamente o cartão para obter a Waste Disposal Card Key.

Aperte o botão ao lado e gire a válvula que esta no pequeno corredor, para pegar o Infrared Scope (combine-o com o Rifle). Use o Rifle com o novo acessório e atire nos parasitas dentro do corpo do inimigo (repita esse procedimento contra esse tipo de inimigo). Saia da sala e pegue a Emerald na maleta do corredor adiante, depois abra a porta do lado oposto e use o novo cartão. Na nova sala, opere a **garra mecânica**, usando-a para jogar os inimigos no buraco.

Depois saia pela porta ao lado e procure uma Emerald em um dos latões de lixo. O caminho adiante o levará até uma sala, que dará acesso a outro corredor, levando-o até Ashley.



PARTE-D Reencontrando Ashley

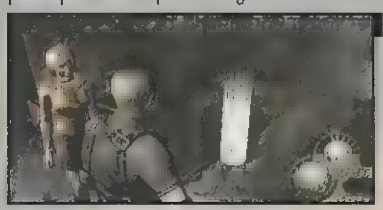
Derrote dois inimigos trajados com armaduras, entre pela porta ao lado e cruze a sala de raio-x. O corredor seguinte o levará até uma sala, onde enfrentará mais um inimigo com parasitas dentro do corpo.

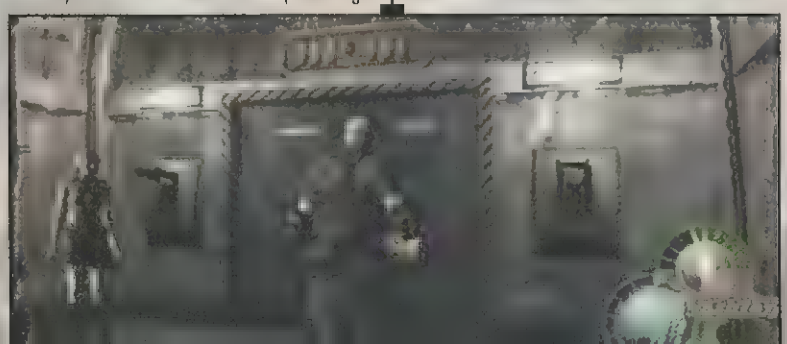
Use o **Rifle** com a visão infravermelha e elimine-o para pegar a Storage Card Key. Saia pela porta adiante, suba no elevador e entre na torre de comunicação, logo depois volte até Ashley e use o novo cartão. Saia da cela e arquive o **Paper Airplane**, agora você terá que fazer o caminho de volta até aquela garra mecânica.

Ao chegar em uma sala onde será trancado, livre-se dos inimigos e acione o botão do painel para abrir a porta. Chegando na área da garra mecânica, Leon e Ashley pularão dentro do buraco. Mande a jovem se esconder na caixa adiante, equipe o Rifle e livre-se do inimigo. Chame a jovem e empurre o **caixote** para chegar do outro lado. Livre-se de mais um inimigo e empurre outro caixote para desbloquear a passagem. Logo você chegará em uma sala que tem uma bola de aço pendurada. Vá com Ashley até a sala de comando e mande ela operar o guindaste enquanto você mantém os inimigos afastados. Assim que a parede for derrubada, ignore os inimigos e corra com Ashley para lá.

No corredor adiante, acione a alavanca para abrir a porta e elimine mais um inimigo. Mais adiante, entre no corredor ao lado para chegar em uma sala e acione um botão para levantar uma porta. Elimine outro inimigo e prossiga pelo corredor. Mande Ashley passar por baixo da porta e ela abrirá o caminho.

Adiante você encontrará um Mercador na saleta à direita e do lado oposto uma porta com duas **alavancas**. Deixe Ashley em frente a uma das alavancas e aciona a outra. Espere a luz verde acender e aperte o botão de ação no momento certo para que Ashley e Leon acionem as alavancas simultaneamente. Feito isso, suba no veículo do outro lado e Ashley o pilotará, enquanto você cuida dos inimigos. Quando ouvir uma buzina, atire no caminhão que virá atrás de você.





PARTE-E Confrontrando o "It"

Chegando em um elevador, desça do veículo e suba pela escada. Acione a alavanca para ativar o elevador e volte para o caminhão. Quando escutar o som de uma buzina, atire no caminhão que virá de frente com o seu veículo e logo você terá acesso a uma área onde encontrará o Green Stone of Judgement, numa maleta ao lado do Mercador.

Saia pela porta ao lado e Lord Saddler controlará Ashley, raptando-o novamente. Examine o pedestal adiante e arquive o Our Plan, depois saia pela porta ao lado para ver uma cena. Chegando na sala da fornalha adiante, a porta seguinte dará acesso a uma área com elevador. Use-o para chegar nas plataformas acima e mais adiante, você se confrontrará com Krauser. Fique atento para usar os botões de ação indicados na tela. Sobrevivendo à batalha, Ada Wong salvará a vida de Leon em seguida. Desça da plataforma pela escada adiante e você chegará em um corredor com feixes lasers que se movem (se tocar em algum dos feixes, é morte súbita). Sempre que passar por um trecho com lasers, ande com cuidado até aparecer o próximo e observe os movimentos para passar pelo ponto conveniente.

Chegando ao final do corredor, você terá que usar comandos de ação para desviar dos muitos lasers. Chegando até a porta, acione o interruptor ao lado para abri-la e mais uma vez use os comandos de ação indicados na tela. Feito isso, entre por ela e derrube a Elegant Headdress de cima da viga próxima da porta por onde entrou, depois pegue a Emerald sobre a cadeira e saia pela porta adiante usando o elevador.

No túnel adiante você encontrará um Mercador e próximo a ele, arquivará o Luis' Memo 4. A porta adiante o levará até uma caverna com containers ligados, onde você enfrentará a aberração mutante "IT". A batalha se divide em duas etapas: dentro dos containers e do lado de fora. Por enquanto a criatura é invencível e seus tiros apenas vão retardá-la. Use comandos de ação para evitar os seus golpes, ao mesmo tempo em que foge.

PARTE-F A batalha de Krauser

Procure painéis com luzes vermelhas piscantes e desative-os, mas para chegar a estes painéis será necessário atirar nas luzes verdes ao lado dos portões. Uma vez que você acionar os dois painéis do container onde eles se encontram, você terá 30 segundos para ir até o container seguinte.

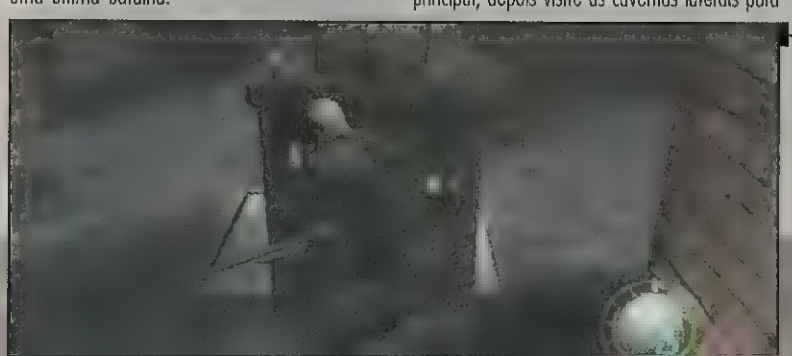
Chegando ao terceiro container, acione o painel adiante e o "IT" surgirá, transformando-se em uma criatura ainda mais letal. Entre pelo corredor ao centro e no final do caminho atire na luz verde e volte para ter acesso ao último painel. Logo depois, saia do container e pule no gancho adiante. Pegue os itens e ao avançar, a criatura aparecerá para uma última batalha.

Siga pelos túneis e acione as alavancas para levantar a grade, acionando a alavanca seguinte para baixá-las e atrasar a criatura. Posicione-se para destruir os barris explosivos no caminho quando a criatura passar, depois é só atirar sobre ela até matá-la, sem deixar de se desviar de seus ataques. Caso a criatura entre no chão, fique atento para usar os comandos de ação. Vencendo a batalha, volte até o ponto de onde saiu do último container e entre pela porta ao lado. Suba pela escada de metal adiante e você sairá ao lado de um acampamento.

Destrua os barris explosivos e livre-se dos inimigos. Desça pelo buraco dentro da tenda principal, depois visite as cavernas laterais para encontrar um Blue Stone of Treason. Adiante, você arquivará o Krauser's. Note sobre a mesa, depois suba pela escada de metal ao lado e o caminho o levará até as ruínas de uma cidade. Você então enfrentará Krauser.

Fuja de seus ataques e entre no casebre adiante, examine o portão e desvie dos ataques de Krauser, ganhando tempo para o portão se abrir. Ao entrar por ele, passe pela ponte ao lado e siga pelas ruínas à direita do casebre. Suba pela escada para encontrar a Piece of the Holy Beast: Panther.

Na luta contra Krauser, atire em sua cabeça até ele fugir, depois empurre a estátua sobre o botão no chão e acione a alavanca. Volte até o casebre, acione outra alavanca depois desça no terreno ao lado. Siga até a torre adiante e procure a Piece of the Holy Beast: Eagle, iniciando a batalha final contra Krauser, tendo três minutos para vencê-lo.



PARTE-G A ajuda de Ada Wong

Fique longe de Krauser, desvie de seus ataques e atire em suas pernas para fazê-lo se ajoelhar. Neste momento, acerte em sua cabeça e repita esse processo até **vencê-lo**. Depois pegue a Piece of the Holy Beast: Serpent em seu corpo, desça para o segundo andar da torre e saia pela passagem ao lado da escada de metal. Use as peças que pegou para montar a figura e revelar uma porta, então entre por ela rapidamente. Ao longo da caverna adiante, um helicóptero ajudará Leon.

Cruze o acampamento e esconda-se quando chegar junto das torres, para que o helicóptero ataque alguns inimigos. Mais adiante haverá um inimigo com uma metralhadora, use o Rifle e atire em sua cabeça. Desça pendurado pelo gancho na colina adiante e acione a alavanca ao lado da ponte que está quebrada. Entre pelo portão aberto e abrigue-se atrás das muralhas. Siga pela passagem ao lado e avance até se aproximar do portão mais adiante.

O mesmo se fechará e você terá que acionar duas alavancas sobre ele. Conforme estiver indo a cada alavanca, esconda-se e espere o helicóptero destruir os atiradores nas metralhadoras fixas. Quando finalmente abrir o portão, o caminho adiante o levará até uma área onde ocorrerá uma cena com o helicóptero. Entre pela porta do outro lado da estrutura e desça pelo buraco, para pegar um Pearl Pendant, depois siga pela caverna ao lado para ver uma cena.

Na porta adiante, vasculhe as celas da prisão e suba pela lateral da escada que está quebrada. A área seguinte estará cheia de inimigos. Atraia-os para perto dos barris e atire neles. Suba pela escada de metal do lado esquerdo do pátio e examine o **painel** para que um inimigo retire um cartão. Mate ele e os demais para pegar o Emergency Lock Card Key, então suba pela escada de metal atrás de um portão à direita do pátio e use o cartão no painel.

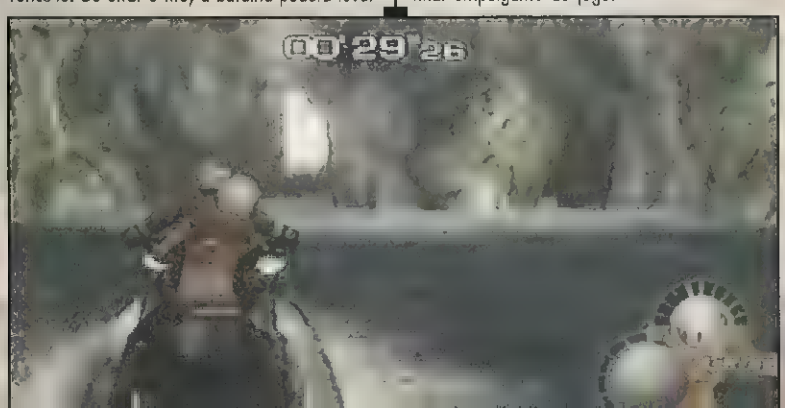
Saia da sala, suba pela outra escada de metal e ative os outros dois painéis para abrir **uma porta** no andar abaixo. Esta dará acesso a uma sala onde ocorrerá uma cena com Leon salvando Ashley.

PARTE-H O confronto final

Saia pela porta ao fundo, recarregue o HP de Ashley e arquive o Luis' Memo 5. Saia pela porta seguinte, mate os inimigos no caminho e siga pelo corredor da esquerda para que Ashley e Leon matem os **parasitas** em seus corpos. Suba pela escada adiante e arquive o Our Mission sobre as caixas, depois entre pela porta seguinte e desça pela escada ao lado. Ashley ficará esperando Leon, enquanto ele investigará a área adiante e salvará Ada Wong.

Você terá uma última batalha contra Lord Saddler, o qual se transformará em uma criatura imensa e letal. Mantenha distância e esquive-se de seus ataques. Ao longo da plataforma, destrua o barril explosivo quando o monstro passar, ele ficará fora de ação por um momento. Aproxime-se do monstro e use o comando de ação para acertar o **olho** em sua boca. Adiante na plataforma, suba na estrutura e acione a alavanca quando o monstro se aproximar. Desta forma você o derrubará e poderá acertar o olho novamente. Existem duas pontes ligando as plataformas, sempre que cruzar a ponte, use o comando de ação para não cair. Repita o mesmo procedimento do guindaste e do barril explosivo do outro lado. Feito isso, acerte os pequenos olhos nas pernas do monstro para derrubá-lo e acertar seu olho principal.

Ao fazer isso, Ada Wong jogará o Rocket Launcher (Special), use-o contra o monstro para vencê-lo. Se errar o tiro, a batalha poderá levar mais tempo. Enfim, vencendo a batalha, Leon pegará o frasco contendo uma amostra do vírus, mas Ada Wong acabará roubando o frasco dele. Você terá **3 minutos** para fugir da ilha. Ao obter a Jet-ski Key, pegue mais dinheiro no corpo do monstro e desça pelo elevador e volte até Ashley. O caminho a seguir é linear e o levará **até um Jet-ski**. Use a chave no veículo e desvie dos obstáculos no caminho para depois curtir o final empolgante do jogo.



O OUTRO LADO DA MISSÃO

SEXTO CAPÍTULO

Ao terminar a trama com Leon, você habilitará o jogo Separated Ways onde jogará com a personagem Ada Wong, e neste jogo verá todos os acontecimentos da aventura de Leon sob um outro ponto de vista.

Durante esta missão, a espiã tentará obter uma amostra do vírus para Albert Wesker, que estará vigiando os acontecimentos via satélite.

Onde a maioria das cenas que acontecerão ao longo desta aventura serão as mesmas vistas durante o jogo com Leon, porém haverá momentos em que Ada Wong não poderá se revelar ou se quer, deixar qualquer indício de que estava ajudando Leon sem que Albert Wesker saiba.

PARTE-A A agente das sombras

Vasculhe cada canto do vilarejo para procurar itens, depois entre na casa adiante daquela que tem um cercado, para ver uma cena com Leon. Investigue a casa para pegar a Elegant Mask, saia e use o comando de ação para acionar o gancho e pegar a Insignia Key no **telhado** da casa de onde você saiu.

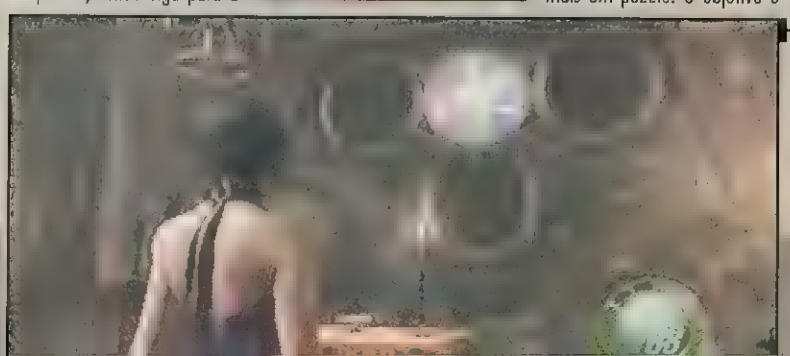
Use a chave para entrar pela capela adiante, onde encontrará um **Mercador** (com Ada Wong, você não poderá fazer upgrades em suas armas, mas poderá comprar equipamentos e vender itens e tesouros).

Entre pela porta ao fundo e desça pelo alçapão no chão. Seguindo dentro da caverna, não deixe de pegar a Green Gem na caixa adiante, suba pela escada de metal do outro lado e chegando ao cemitério, lembre-se de derrubar os ninhos que estão nos galhos das árvores.

Vasculhe o casebre, depois vá pegar a Red Gem sobre uma das lápides no cemitério. Ignore a igreja, por enquanto e siga pela ponte de madeira no final da trilha ao lado. No final da ponte haverá uma mulher com uma serra elétrica, mate-a atirando com a Shotgun em sua cabeça. Depois livre-se de outros inimigos no caminho, e então pegue a Green Catseye.

PARTE-B Tocando o sino da igreja

Volte até a igreja e examine o **painel** atrás da mesma e resolva o puzzle, escolhendo os seguintes números na tela: 3, 3, 3, 4, 4, 4 e 3. Feito isso corretatamente, você pegará a Round Insignia. Livre-se dos dois inimigos e use o Green Catseye no pedestal do puzzle, então siga para a igreja e use a Round Insignia para **entrar**. Do lado direito da igreja, no corredor, você pegará a Purple Gem (combine as três Gem com a Elegant Mask e venda esta ao Mercador). Suba pela escada de metal do lado esquerdo e examine o painel do outro lado para mais um puzzle. O objetivo é **encaixar** as três cores que formam o mesmo visual da figura central. Você terá as opções R (Vermelho), G (Verde), B (Azul), Combine (Combinar) e Quit (Desistir). Ao escolher cada uma das letras, você terá as opções Turn (Girar) e Back (Voltar). Faça o seguinte: na letra R use Turn três vezes; na letra G use Turn 1 vez; na letra B use Turn 2 vezes. Depois use a opção Combine e feito corretamente isso, os sinos da igreja irão tocar.



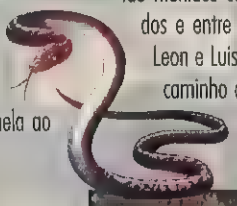
PARTE-C O casarão da colina

Você iniciará no casarão ao lado do Mercador. Saia pela porta ao lado dele para voltar um pouco no mapa. Destrua a **madeira** que escora a tampa do poço, depois derrube o Brass Pocket Watch e explore o casebre ao lado. Volte ao casarão e saia pela porta do outro lado. Vasculhe o andar abaixo e saia da casa pela porta em frente.

Cuidado ao matar um homem com serra elétrica do lado de fora, depois pegue o Ruby em seu corpo. A trilha a seguir o levará a um portão de metal que dará acesso ao centro do vilarejo, outra vez. Explore a mesmo e siga pelo caminho ao lado da capela, chegando até outro ponto do vilarejo.

Ao lado do casebre à esquerda, atire na madeira que escora a tampa do poço e então atire no objeto brilhante para derrubá-lo e depois pegá-lo. Suba no telhado na frente do estábulo, depois vasculhe o galpão ao lado. Suba pela escada de madeira dentro do galpão, pule pela janela ao

lado e ainda de costas para a escada, anda em linha reta para descer em um cercado sob a plataforma. Destrua a caixa para pegar o Gold Bangle, depois empurre a estante e entre pelo portão em frente. Livre-se dos **inimigos** que estão munidos com dinamite. Livre-se de todos e entre no casebre central para ver Leon e Luis serem levados. Faça todo o caminho de volta onde você começou esta etapa da aventura.



PARTE-D O paradeiro de Leon

Ao se aproximar do casarão, ocorrerá uma cena. Logo depois que Ada Wong for capturada, fique atento para apertar os botões de comando na tela. Escapando da morte, saia da caverna e visite a sala adiante e você chegará ao **teleférico**. Suba a escada e explore a casa de controle para pegar a Iron Key. Desça pela escada e use a chave no portão da trilha adiante. Ao lado do barracão, pegue o Red Catseye e ao entrar no barracão, você enfrentará uma mulher com serra elétrica e muitos inimigos. Vencendo a todos, pegue a Lift Activation Key e use-a na casa de controle para ativar o teleférico. Suba pelo transporte e pelo portão de madeira adiante. Ao longo da **trilha** entre as rochas haverá pontos em que você poderá subir nas plataformas, em uma delas você obterá a Yellow Catseye. Vasculhe os casebres no caminho e mais adiante, você enfrentará o **El Gigante**.

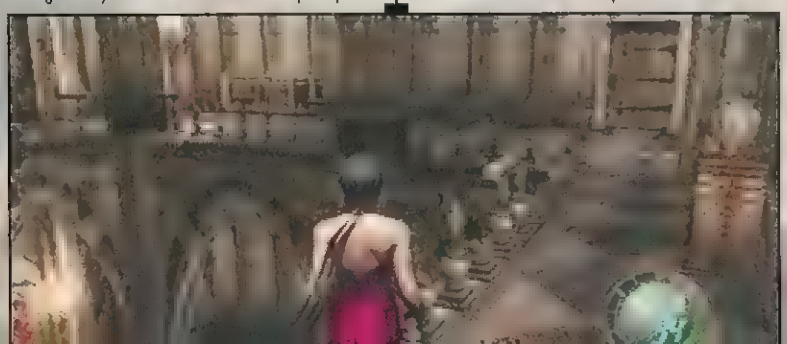
Caso seja agarrado, gire o L3 para se soltar. Alguns dos ataques da criatura podem ser evitados apertando os botões de comando mostrado na tela segundos antes do ataque, então fique atento. Atire na cabeça do gigante e após algum dano, uma coisa sairá de suas costas.

Quando isso acontecer, aproxime-se do gigante para subir nele e fique apertando o botão mostrado na tela até não poder mais. Repita esse processo algumas vezes. Vencendo a batalha, entre pelo portão adiante para ver uma cena com Luis Sera.

PARTE-E A morte de Luis

Você começará no **jardim-labirinto**. Explorá-lo por inteiro ficará a seu critério, caso queira obter itens e dinheiro. Independente disso, chegando ao portão de saída, este estará trancado. Afaste-se para alguns inimigos abrirem o portão, então livre-se deles e suba pela escada adiante. Siga pelo caminho externo para chegar ao pátio com a fonte. Os inimigos atacarão com flechas, então cuidado. Antes de avançar, examine a porta da saleta ao lado e entre depois pela janela que está aberta. Dentro dos baús, você encontrará a Hourglass w/ Gold Decor. Mais adiante, chegando em uma sala, saia pela porta ao lado para chegar em uma sala de jantar. Entre na saleta adiante e aproxime-se do baú sobre o **pedestal**. Uma jaula prenderá Ada Wong. Atire no cadeado de um dos dois portões e mate os inimigos. Feito isso, examine o baú para abrir um compartimento e use a Hourglass w/ Gold Decor nele. Saia pela porta

do outro lado para ver Leon lutando contra os inimigos. Sob a **ponte**, pegue a Elegant Chessboard e saia pela porta no andar acima. Chegando na sala seguinte, ocorrerá uma cena onde Luis é assassinado por Lord Saddler.



PARTE-F A batalha no navio de guerra

Este trecho da aventura se passa na ilha, mais precisamente dentro do túnel onde Leon e Ashley seguiam com o veículo. Ao longo do caminho, visite a sala paralela para coletar alguns itens e avance derrubando os inimigos até chegar ao ponto indicado no mapa.

Depois dos **destroços** no caminho, suba na tubulação atrás de você e entre pelo duto de ar para chegar em uma saleta isolada, tendo acesso a Golden Lynx. No final do corredor, suba pela plataforma e entre pela porta ao lado.

No final da plataforma seguinte, inimigos aparecerão e usarão os canhões e metralhadoras obrigando você a se esconder.

Elimine os inimigos, pegue a Activation Key (Blue) adiante e corra até a **metralhadora** fixa no meio da plataforma por onde veio, e use a chave que pegou. Destrua as duas metralhadoras e do outro lado o canhão. Desça para a plataforma mais baixa e suba nas plataformas móveis para chegar ao navio de guerra.

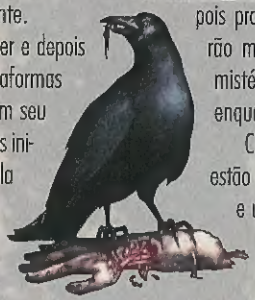
PARTE-G Impedir o assasinato de Leon

Siga para o lado esquerdo e suba pela escada de metal e vá para o lado direito. Mais adiante algumas metralhadoras aparecerão, use o gancho para subir na plataforma ao lado e pegar a Activation Key (Red).

Bem ao longe tem um pedaço de plataforma de onde você poderá usar o gancho para sair do navio.

Feito isso, corra até o **canhão** do outro lado e use a chave, então destrua as armas do navio. Feito isso, você terá 3 minutos para fazer o mesmo caminho até o navio e entrar pelo portão adiante.

A seguir você terá que descer e depois subir por um conjunto de plataformas até chegar ao ponto indicado em seu mapa, entretanto haverão muitos inimigos no **caminho**. Ao descer pela escada de metal no final, visite a sala atrás de você para pegar a Red Stone of Faith em uma **maleta**, depois prossiga pelo caminho oposto. Haverão mais alguns corredores sem muito mistério, fique atento com os inimigos enquanto avançar.



Chegando até onde Leon e Krauser estão lutando, suba até uma plataforma e use os comandos de ação indicados na tela, para salvar Leon.

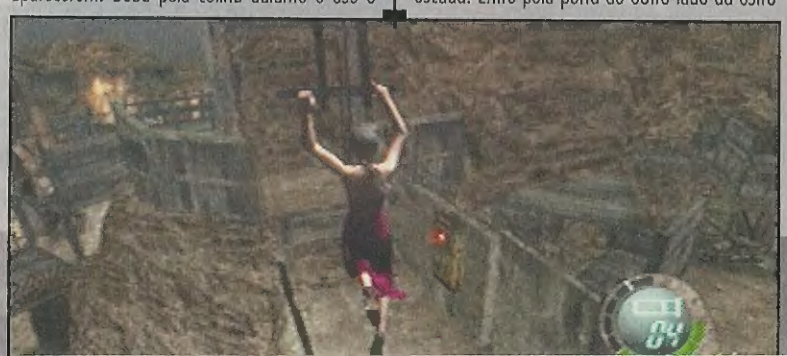
PARTE-H No campo de batalha

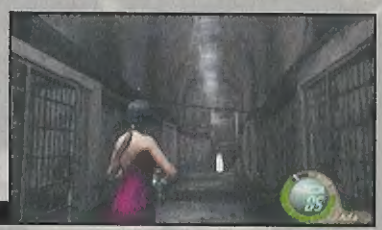
Você começará na zona de combate, onde Leon está tendo ajuda do helicóptero.

Logo adiante, mate o inimigo da metralhadora que aparecerá e use o gancho para subir nas plataformas.

Haverá um momento em que você ficará preso em uma sala e a porta só se abrirá depois que você se livrar de todos os inimigos que aparecerem. Suba pela colina adiante e use o gancho para **escorregar** até o botão e abrir o portão. O portão mais adiante se fechará e você terá que acionar as duas alavancas sobre ele para poder continuar.

Além dos atiradores de flechas, dois inimigos com metralhadoras aparecerão onde cada um defenderá uma alavanca. Abrindo o portão, siga pela porta adiante para subir uma longa escada. Entre pela porta do outro lado da estrutura e desça pelo buraco para ver uma cena com Leon, que por um momento, tentará matá-la estando sob o domínio do parasita que está em seu corpo.

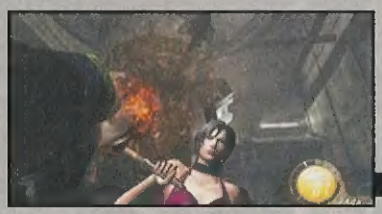




Após a situação se resolver, siga pela porta adiante para chegar em uma **prisão**. Vasculhe as celas para pegar itens e mate os inimigos adiante, depois suba pelo lado da escada que está quebrada e na área seguinte você enfrentará Krauser.

PARTE-I Obtendo a amostra do vírus

Fique longe de Krauser, desvie de seus ataques com os comandos de ação indicados na tela e atire em seus pés para fazê-lo se **ajoelhar**, então acerte-o na cabeça. Repita esse processo até vencê-lo. Mais adiante você encontrará um Mercador e ao lado dele poderá usar o gancho para chegar na plataforma acima onde ajudará Leon a libertar Ashley.



Logo depois, você terá que enfrentar Lord Saddler. Inicialmente pegue os itens no andar acima e fique atento para usar os comandos de ação para evitar os ataques surpresas.

Use a bowgun para acertar sua cabeça e quando ele estiver atordoado, aproxime-se rapidamente para usar o comando de ação e acertar seu ponto fraco que ficará exposto por um breve momento. Repita esse **processo** algumas vezes para vencê-lo. Após uma longa cena, seu objetivo será chegar até a Rocket Launcher (Special) do outro lado da plataforma, enquanto Leon enfrenta o monstro. Entretanto, ao longo das plataformas você terá muitos inimigos e bombas armadas, dando-lhe menos de **2 minutos** para agir. Procure evitar ao máximo os inimigos em seu caminho, derrubando apenas os que carregam Bazookas ou os que barrarem seu caminho.

Conforme avançar, você chegará em áreas onde usará o gancho para chegar em outrro ponto da plataforma. A jornada terminará quando você encontrar a **Rocket Launcher (Special)**, a qual deverá pegar para jogar para Leon. Depois é só curtir o final da aventura.

DICAS

PREMIAÇÕES EXTRAS

Ao terminar o jogo uma vez, você habilitará as opções: Separate Ways, Assigment Ada, The Mercenaries, Movie Browser, Roupa especial para Ada, Rocket Launcher infinita, Matilda e Dificuldade Professional. Terminando o modo Separate Ways, você habilitará: Armadura para Ashley, Chicago Typewrite no jogo principal e roupa Mafia para Leon. Terminando o modo Assigment Ada, habilitará a Chicago Typewrite para o Separate Ways. Caso termine o jogo na dificuldade Professional, habilitará a arma P.R.L. 412.

COISAS ENGRAÇADAS

Jogando com Leon, estando com a roupa Mafia e a arma Chicago Typewriter equipada, mantenha R1 pressionado e fique apertando Quadrado. Se você fizer Ashley usar a Armadura, veja o que acontece quando Leon tentar agarrá-la ao descer de lugares altos.

THE MERCENARIES

Jogando no modo The Mercenaries, você poderá habilitar personagens extras para este modo de jogo, ao completar as missões sob certas condições. Além disso, você poderá habilitar uma arma especial para o jogo normal. Confira como habilitar os personagens:

PERSONAGEM	COMO HABILITAR
Ada Wong	Vença a missão Pueblo com 4 estrelas no Ranking.
Albert Wesker	Vença a missão Waterworld com 4 estrelas no Ranking.
Hunk	Vença a missão Commando Base com 4 estrelas no Ranking.
Jack Krauser	Vença a missão Castle com 4 estrelas no Ranking.
Handcannon*	Vença todas as missões conseguindo 5 estrelas com todos os personagens.

*Obs.: esta é uma arma especial que você tornará disponível na aventura normal do jogo.

SHOOTING RANGE

Ao longo da aventura com Leon, você encontrará algumas salas onde poderá praticar tiro ao alvo. Ao longo destas salas, você terá as categorias do jogo da tip A ao D.

Participando do tiro ao alvo em todos os modos do jogo, procure acertar as cabeças dos alvos e cuidado com a imagem de Ashley (se você acertá-la, perderá pontos).

Uma vez que você atingir o placar de 3000 pontos ou mais, fale com o Mercador que está atrás do balcão, para obter seis recompensas (miniaturas de personagens do jogo, que você poderá visualizar entrando na opção Key Treasures, no inventário do personagem).

Obtendo-as, fale com o Mercador no final do jogo e caso tenha ganhado recompensas iguais dentre as seis obtidas, você ganhará algum dinheiro extra. Confira no quadro ao lado os prêmios que você poderá habilitar.

PRÊMIO	COMO HABILITAR
Leon with Handgun	Faça 3000 pontos no Game Type A.
Leon with Rocket Launcher	Faça 3000 pontos no Game Type A.
Leon with Shotgun	Faça 3000 pontos no Game Type A.
Luis Sera	Faça 3000 pontos no Game Type A.
Ashley Graham	Faça 3000 pontos no Game Type A.
Ada Wong	Faça 4000 pontos no Game Type A.
Bella Sisters	Faça 4000 pontos no Game Type B.
Don Diego	Faça 3000 pontos no Game Type B.
Don Esteban	Faça 3000 pontos no Game Type B.
Don Jose	Faça 3000 pontos no Game Type B.
Don Manuel	Faça 3000 pontos no Game Type B.
Dr. Salvador	Faça 3000 pontos no Game Type B.
Leader Zealot	Faça 3000 pontos no Game Type C.
Merchant	Faça 3000 pontos no Game Type C.
Zealots with Weapons	Faça 3000 pontos no Game Type C.
Don Pedro	Faça 4000 pontos no Game Type C.
Isabel	Faça 3000 pontos no Game Type D.
Maria	Faça 3000 pontos no Game Type D.
Soldiers with Weapons	Faça 3000 pontos no Game Type D.
J.J.	Faça 4000 pontos no Game Type D.

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEOGAME

Consulte-nos

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda a linha de acessórios e sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 656
TEL.: (0**11) 2828-2643

INTERIOR DE SÃO PAULO

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805
TEL.: (0**19) 3875-3025
S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR BARROS, 1319
TEL.: (0**12) 3941-7250

OUTROS ESTADOS

GOIÁS

GOIÂNIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5
TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

PARANÁ

CURITIBA - SHOPPING OMAR LJ. 22/24 - RUA VICENTE MACHADO, 285 BATEL
TEL.: (0**41) 3233-5176

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 LJ. 104 BL 01
TEL.: (0**21) 2438-8317
CENTRO - RUA DA ALFÂNDEGA, 108 - 3° AND. SL. 303
TEL.: (0**21) 2222-4297
ILHA DO GOVERNADOR - RUA ENG. COELHO CINTRA, 10
TEL.: (0**21) 2462-0657
TIJUCA - RUA CONDE DE BONFIM, 346 SL. 205
TEL.: (0**21) 2569-9043

Inauguração em Breve

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 LJ. 05
TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377
TEL.: (0**47) 433-7429 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943
TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (011) 2828-2643 - e-mail: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI, Nº 656 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000